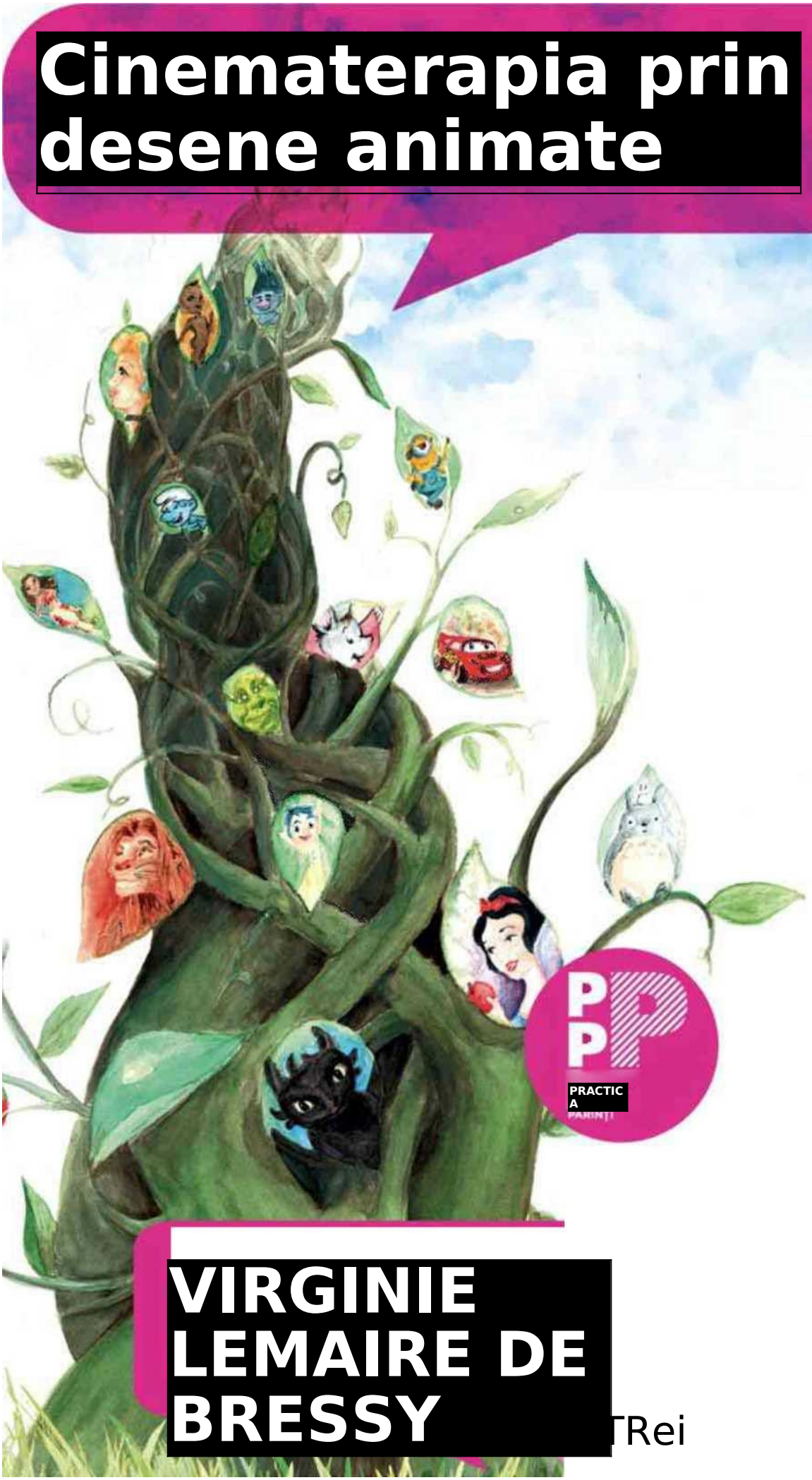
Cinematerapia prin desene animate



PRACTIC
A
PARINȚI

VIRGINIE LEMAIRE DE BRESSY

TRei

TRei

Cinematerapia prin desene animate

VIRGINIE LEMAIRE DE BRESSY

Traducere din limba franceză de
Olga Geauşu

Cuprins

Introducere 11
PARTEA ÎNTÂI: A FOST ODATĂ CA NICIODATĂ...CINEMATERAPIA 19
I. Cinematerapia 21
1. în ce moduri filmul nepoate influenţa viaţa? 24
2. Filmele şi basmele, două instrumente complementare 33
II. Desenele animate: basmele noastre moderne 36
1. Când au apărut desenele animate 36
2. Moştenirea basmelor 37
3. Particularităţile basmului animat 53
III. Cele trei elemente de bază ale unei cinematerapii eficace în familie 61
1. Să împărtăşim 62
2. Să discutăm 63
3. Să experimentăm 64
IV. Cum pregătim şi ne bucurăm de timpul petrecut împreună 66
1. Să vizionăm un film în familie 66
2. Să stimulăm atenţia conştientă 71
3. Să alegem filmul potrivit 74
4. Să înţelegem mai bine anumite reacţii relevante 93

V. Să încurajăm dialogul 101
1. Cum deschidem discuţia 101
2. Cum facilităm identificarea şi proiecţia 103
3. Cum găsim cuvintele potrivite 110
4. O ascultare atentă şi activă 113
5. Să le oferim o acompaniere neutră? 114
6. Să lăsăm timp de gândire 115
7. Cum gestionăm imaginile şocante 117
8. Dialogul nu este de ajuns 119
VI. Cum să experimentăm cu basmele animate şi cum să profităm de aportul lor 120
1. Jocul, un mod de a comunica şi de a acţiona altfel 120
2. Jocul pentru stimularea imaginaţiei 127
3. Câteva exemple de jocuri pentru a stimula imaginaţia copiilor, pentru a-i ajuta să se exprime şi să acţioneze 129
4. De la joc la stabilirea unui obiectiv 137
VIL Recapitularea elementelor importante abordate în Partea întâi 142

PARTEA A DOUA: ÎNCEPE AVENTURA... 145
I. Ce instrumente să folosim 147
1. Pentru a împărtăşi 147
2. Pentru a dialoga 148
3. Pentru a experimenta 149
II. Temele recurente 150
1. Dârzenia (determinarea) 150
2. Acceptarea schimbării 151

3. Capacitatea de adaptare 153
4. Optimismul 155
5. încrederea în sine 156
6. Valorizarea „binelui” 159
7. Familia 161
8. A face fată temerilor 165
III. *Tarzan* 168
1. Adopţia, a-ţi găsi locul potrivit 169
2. Trecerea la vârsta adultă, ce înseamnă să devii „om” 176
3. Acceptarea diferenţelor 185
4. Joc: „a-ţi găsi vocea” 188
IV. *Maşini* 192
1. Ieşirea din izolare 194
2. Să ştii să faci lucrurile în ritmul potrivit: o fericire simplă 197
3. Spiritul sportiv 201
4. Joc: „Maşini – patru tururi” 206
V. *Cum să îţi dresezi dragonul* 209
1. Acceptarea diferenţelor 210
2. Cum legăm o prietenie 225
3. Handicapul 233
4. Joc: „Desenează-mi un dragon” 236
VI. *Regatul de gheaţă* 239
1. Gestionarea emoţiilor 240
2. Libertatea 245
3. Diferentele dintre fraţi 247
4. Să înveţi să ai încredere 249
5. Joc: „Găseşte-ţi spaţiul de libertate” 252

VII. *Filo şi Stitch* 255
1. Familia refăcută 256
2. Conflictul, prietenul nostru 260
3. Depăşirea determinismului 264
4. Cum să gestionăm respingerea 266
5. Joc: Colorăm emoţii 269
VIII. *Frumoasa şi Bestia* 272
1. A vedea dincolo de aparenţe 273
2. Dreptul la a doua şansă 277
3. Sentimentul de singurătate: nu suntem niciodată cu adevărat singuri 280
4. Forţa visurilor 282
5. Joc: „Construieşte-ţi visurile” 284
IX. *Regele Leu* 287
1. Ciclul vieţii 288
2. Doliul după pierderea unui apropiat 290
3. Filosofía *hakuna matata* 298
4. Acceptarea greşelilor 301
5. Joc: „Creează-ţi o oază interioară: fiecare cu *hakuna matata* sa” 304
X. *întors pe dos* 307
1. Un alt mod de a înţelege emoţiile 308
2. Dreptul de a ne schimba 315
3. Teama de schimbare a domiciliului 320
4. Joc: „MimEmo” 322
Câteva filme de animaţie suplimentare 324
Concluzie 337
Indice de teme 339
Temele din carte 339
Acceptarea schimbării 339

Adolescenta 340
Adopţia 340
Capacitatea de adaptare 341
Creşterea (maturizarea) 341
Dârzenia (determinarea) 342
Diferenţa 342
Familia recompusă 343
Fraţii (şi surorile) 343
Frica (temerile) 344
Furia 345
Gelozia (invidia) 345
Greşeala e importantă (depăşirea perfecţionismului) 346
Handicapul 346
Hărţuirea 347
Iertarea şi răzbunarea 347
Imaginaţia 348
Iubirea (dragostea) 349
încrederea în sine 349
întrajutorarea 349
Libertatea 350
Limitele: importanţa regulilor, dacă vrem să creştem 351
Moartea 351
Optimismul 352
Prietenia 352
Răbdarea 353
Răutatea şi nuanţele ei 353
Respectul de sine şi faţă de ceilalţi 354
Rolul părinţilor şi al familiei 355

Valorizarea binelui 356
Visurile, obiectivele şi limitele ambiţiei 357
Alte câteva teme 357
Cinstea (onestitatea) 357
Dependenţele şi consecinţele lor 357
Despărţirea părinţilor 358
Echilibrul între muncă şi familie 359
Ecologia şi protejarea naturii 359
Forţa: diferite moduri de a fi puternic 360
A împărţi 360
Muzica 361
Sexualitatea 361
Timiditatea 362

Indice (basme animate) 363
Anexe 369
Anexa 1 369
Anexa 2 371
Anexa 3 373
Anexa 4 375
Anexa 5 377
Bibliografie 379

Introducere

Vreau să încep această carte oferindu-vă un cadou: vă voi dezvălui acum, nici mai mult, nici mai puţin, decât unul dintre secretele fericirii! Nu e vorba despre cine ştie ce secret păstrat cu străşnicie, căci soluţia pe care vreau să v-o ofer o deţineţi deja. Unii ştiu deja acest lucru, dar este întotdeauna o bucurie să ne reamintim de el. Aşadar, iată ce vreau să vă spun: pentru a fi fericit, este esenţial să ai una sau mai multe misiuni de viată.

Când spun „misiune de viaţă”, mă gândesc la un proiect, un obiectiv sau o acţiune continuă care dă un sens existenţei, care ne permite să ne simţim împliniţi şi care ne dă sentimentul că avem un rol de îndeplinit. Această misiune trebuie să pornească din lăuntrul nostru, poate fi inspirată de ceilalţi, dar nu ne poate fi impusă, în niciun caz. Ea este unică, prin faptul că diferă de la o persoană la alta. Nu este nici grandioasă, dar nici derizorie, este pur şi simplu pe măsura celui care o alege. Cel care o împlineşte sau care încearcă s-o împlinească zi de zi se poate simţi împlinit şi fericit, dar asta nu înseamnă că-şi neglijează valorile. Atunci când te implici în îndeplinirea misiunii tale, viaţa ta capătă un sens şi-ţi

oferă o raţiune de a merge înainte şi de a cunoaşte fericirea.

Eu mi-am propus o misiune esenţială, cel puţin din punctul meu de vedere: aceea de a le transmite celorlalţi ceea ce ştiu. în calitate de mamă, profesoară, psihologă, coach şi autoare, îmi place să-i ajut pe ceilalţi să-şi găsească, să-şi exploreze şi să-şi împlinească misiunile. în calitate de psihologă, întâlnesc persoane care şi-au identificat în mai mică sau mai mare măsură misiunea de viaţă, dar toate sunt conştiente că, pentru îndeplinirea acestei misiuni, se vor confrunta cu dificultăţi, dar vor avea parte şi de bucurii. Acest parcurs spre împlinirea misiunii, care poate fi la fel de fascinant precum misiunea în sine, face din fiecare individ care se aventurează să-l străbată eroul propriei vieţi.

Prin intermediul persoanelor care mi-au cerut ajutorul, am constatat că „eroii de zi cu zi” se inspiră deseori din modele preluate din copilărie sau din viaţa lor actuală. Pe bună dreptate, căci ce ne poate stimula mai mult, când căutăm o motivaţie, decât exemplul altor eroi? Televiziunea şi cinematografia fac parte din viaţa noastră, prin urmare şi ele reprezintă deseori o sursă de inspiraţie pentru oamenii care îmi cer sfaturi. Se pare că personajele filmelor sau ale desenelor animate au o influenţă care o depăşeşte pe cea a eroilor din viaţa lor cotidiană. Aceste personaje sunt capabile să-i însufleţească pe oameni şi să le dea un imbold de a merge înainte spre împlinirea misiunii lor.

La început intuitiv, apoi conştient, m-am decis să folosesc referinţele cinematografice menţionate de

persoanele care veneau la consultaţii. Am încercat împreună să înţelegem importanţa acestor surse de inspiraţie şi în ce mod putem să ne însuşim în cât mai mare măsură acest potenţial de energie. Această abordare a devenit un adevărat instrument de coaching, extrem de eficace, de altfel. Iată un exemplu: am văzut un sportiv sporindu-şi forţa şi energia, deşi era epuizat, folosindu-se de imaginea lui Son Goku (un personaj din serialul manga *Dragon BaU).* Am cunoscut persoane capabile să renunţe la izolarea lor emoţională, după ce au văzut filmul *Regatul de gheaţă (Frozen).* Am cunoscut o persoană care era într-o situaţie foarte dificilă, dar a reuşit să-şi revină urmând exemplul boxerului din seria *Rocky Balboa* şi un student care a reuşit să se concentreze la examene, imaginându-şi

că are, precum Pinocchio, o conştiinţă capabilă să-i vorbească şi să-I ajute să-şi găsească drumul în viaţă...

Cum se explică puterea acestor eroi care ne ajută să mergem mai departe? Cum am putea profita mai mult de aceste instrumente cinematografice şi televizate? Pe parcursul cercetărilor pe care le-am făcut pentru a răspunde la aceste întrebări, am descoperit că nu sunt prima care s-a gândit la aceste lucruri. Arta de a folosi cinematografia în terapie se numeşte simplu **cinematera- pie** sau terapie prin film. Studiind şi pregătindu-mă pentru acest tip nou de terapie, am descoperit că are un potenţial mult mai mare decât mă aşteptam. Ea oferă un domeniu vast de cercetare şi aplicaţii numeroase, iar avantajele sunt pe măsură.

Fiecare film, fiecare erou, fiecare poveste, în general, abordează teme care pot fi percepute de spectator ca un model demn de urmat. în funcţie de modul în care spectatorul se identifică cu anumite personaje, un anumit subiect îl va impresiona în mod deosebit sau îl va face pur şi simplu să râdă. Important este să găsim pârghiile potrivite pentru fiecare persoană. De aceea în cinematerapie este important să percepem indiciile care ne ajută să găsim o motivaţie intrinsecă, cea care induce energia potrivită atunci când e nevoie. Iar referinţele vizuale care o activează sunt diferite pentru fiecare. Când încercăm să ajutăm pe cineva (în calitate de profesionist, părinte sau când facem asta pentru noi înşine), este important să fim deschişi faţă de potenţialele pârghii de motivare şi de conştientizare

care pot fi desprinse din fiecare film.

Sursele de inspiraţie cinematografică reprezintă un domeniu atât de vast, încât este imposibil să poată fi abordate într-o singură carte. în cea de faţă, am încercat să mă concentrez asupra uneia dintre cele mai importante rezerve de imagini la care omul poate avea acces pe ecran: desenele animate. Aceste filme impresionează încă de foarte devreme percepţiile umane şi stau

la baza primelor surse de motivaţie cinematografice. Copilăria este, într-adevăr, o perioadă în care totul pare posibil, în care imaginaţia este în largul ei, iar limitele sunt doar noi frontiere de explorat. în acest context, se creează mult mai lesne nişte repere puternice şi pozitive, nişte baze pe care individul se sprijină ca să evolueze şi să se dezvolte. Deseori în această perioadă încep să prindă formă planurile pentru viaţă. în plus, generaţiile actuale de părinţi au crescut cu aceste filme de animaţie, iar copilul lor interior poate continua să fie impresionat de ceea ce văd atunci când îşi însoţesc copiii, în special la cinema, unde cei mici nu se pot duce singuri. Filmele pentru copii, filmele pentru toate vârstele, pot impresiona, aşadar, mult mai multă lume şi mult mai profund decât orice alt tip de film.

Filmele pentru copii, prin excelenţă, sunt filmele de animaţie. Deşi sunt de dată relativ recentă faţă de poveştile tradiţionale, desenele animate au acelaşi rol ca acestea: acela de a-i ajuta pe copii să se construiască şi să se dezvolte pentru a deveni o persoană împlinită, care-şi poate îndeplini planurile de viaţă. Primele lungmetraje de animaţie – *Aventurile prinţului Ahmed* (un film german din 1926 inspirat de *O mie şi una de nopţi)* şi *Albâ-ca-Zăpada şi cei şapte pitici* (Disney, 1937) – sunt inspirate din poveşti clasice. Desenele animate înlesnesc diferenţierea realului de ficţiune şi le permit astfel copiilor să exploreze universuri complexe fără să se teamă că se pot pierde în ele.

în această carte, am decis să vorbesc despre „basmele animate” informatul lor de lungmetraj.

Lungmetrajele, care durează circa 90 de minute, le permit spectatorilor să asiste la o poveste completă şi bine definită (cu început şi sfârşit), în care eroii şi faptele lor de vitejie sunt prezentate pe larg, nu fragmentar, cum se întâmplă în desenele animate în format scurt. în plus, durata filmului impune o anumită capacitate de concentrare pe care un copil nu o poate avea înainte de 3 ani, ceea ce reprezintă în

sine o preselecţie pentru a se evita o expunere precoce şi inutilă la ecrane.

Dat fiind că basmele animate reprezintă o prioritate pentru mine în această carte despre cinematerapie, ar mai fi de răspuns şi altor câtorva întrebări: Cum putem folosi acest potenţial motivant încă de la cele mai mici vârste (3 ani), pentru a încuraja cu blândeţe şi în joacă dezvoltarea copiilor noştri? Cum îl putem transforma pe spectatorul pasiv în spectator activ, capabil să acţioneze pentru a-şi croi drumul în viaţă? Cum să înţelegem mai bine reacţiile copiilor noştri când urmăresc nişte basme animate? Cum să alegem desenele animate adaptate vârstei şi particularităţilor lor? Cum să folosim amintirile, emoţiile şi eroii copilăriei pentru a le încuraja dezvoltarea?

Pentru a răspunde la aceste întrebări, în prima parte a cărţii voi vorbi despre contribuţiile pozitive ale cinematerapiei în general şi în special ale cinematerapiei prin basme animate. Voi compara basmele tradiţionale cu cele animate şi mă voi referi apoi la importanţa împărtăşirii impresiilor în familie şi a dialogului, dar şi la modul în care pot fi aplicate unele învăţăminte, în măsura în care este posibil, pentru a profita de beneficiile unei poveşti vizionate pe ecran. în Partea a doua a cărţii, mă voi referi la mesajele pe care le pot transmite filmele de desene animate. Vom vedea, astfel, că, în funcţie de particularităţile fiecăruia, putem dezvolta optimismul, putem încuraja dorinţa de a face bine, ne este mai uşor să acceptăm încercările vieţii, putem fi mai hotărâţi şi multe altele. Aceste teme

recurente pe care le regăsim adesea în basmele animate vor fi ilustrate cu exemple. Şi, în fine, voi încerca să decriptez în detaliu mai multe basme animate deosebit de interesante. Mi-a fost greu să le aleg, dar această primă selecţie vă va oferi o imagine despre potenţialul impresionant pe care îl au aceste filme în încurajarea dezvoltării copiilor noştri. Vom analiza fiecare film, îi vom descifra temele

principale sau mesajele-cheie pe care spectatorul poate alege să şi le însuşească sau să le împărtăşească. Aceste interpretări posibile le vor permite terapeuţilor să atingă punctele esenţiale atunci când lucrează cu un copil sau îi vor ajuta pe părinţi să răspundă atunci când copiii le pun întrebări, sau atunci când sunt fascinaţi de o anumită poveste animată. întrebările şi jocurile asociate vor contribui la iniţierea dialogului şi la punerea în practică a învăţăturilor filmului.

Vă invit să consideraţi această carte de introducere în cine- materapie drept o cutie cu instrumente pentru dezvoltare personală, cu un mare potenţial. Voi, cititorii, sunteţi cei care trebuie să scotociţi după elementele care vă interesează şi care vă pot fi utile pentru a vă dezvolta şi pentru a-i ajuta pe alţii să se dezvolte. Instrumentele teoretice vă stau la dispoziţie pentru a clarifica şi a răspunde Ia posibilele întrebări, dar voi sunteţi cei care trebuie să experimentaţi direct instrumentele practice, în felul vostru şi în ordinea care vă convine. Esenţial este să obţineţi o cât mai mare satisfacţie personală, pe care s-o puteţi împărtăşi în cât mai mare măsură, indiferent de felul în care alegeţi să citiţi cartea.

Această carte li se adresează **părinţilor** care încearcă să folosească cât mai mult posibil potenţialul basmelor animate în relaţia cu **copiii** lor. Când spun „părinte”, mă gândesc la orice persoană a cărei misiune este să protejeze un copil şi să-i fie alături pe parcursul dezvoltării. Ceilalţi membri ai familiei, adulţii care se ocupă de copil (bona), profesionişti (terapeuţii, psihologii, coach-ii) şi

profesorii pot fi aşezaţi sub acest termen generic („părinte”) pe tot parcursul cărţii. Tot astfel, când spun „copil”, mă refer la orice individ care creşte şi se dezvoltă. Studenţii, pacienţii, prietenii şi în general toţi adulţii care-şi amintesc că au fost cândva copii pot avea şi ei de câştigat dacă citesc această carte.

Dialogul şi împărtăşirea experienţelor create pe baza basmelor animate pot fi un beneficiu pentru toată lumea. Părinţii şi copiii găsesc în ele axe de comunicare interesante pentru a fi împărtăşite şi pentru a folosi în mod constructiv ecranele. Profesionişti din domeniul consilierii şi terapiei pot degaja idei concrete pentru a alege filme potrivite şi pentru a exploata şi mai mult potenţialul acestora cu pacienţii lor. Doi prieteni ar putea găsi în aceste filme piste noi, pentru a se înţelege mai bine. Iar spectatorii vor putea (re)găsi în ele energia din copilărie şi sursele de inspiraţie care îi impresionează cel mai mult pentru a progresa în planurile lor. Fiecare este liber să-şi însuşească aşa cum vrea cinematerapia, să se îmbogăţească şi să se dezvolte cu diferitele mesaje pe care le conţin basmele animate, altfel spus, să se distreze *dezvoltându-se şi maturizându-se în familiei*

[3]artea întâi

A fost odată ca niciodată... cinematerapia

Cinemateraрia

Cine dintre noi nu are un film preferat? Filmele ne fac să râdem, să plângem, să reflectăm. Fac parte din viaţa noastră, fie că le vedem la cinema, la televizor sau pe internet.

Unele filme apar ca din senin în viaţa noastră, în momente sensibile, şi ne pot influenţa. Şi dacă ceea ce ni s-a părut un simplu moment de destindere a fost în realitate mult mai mult decât atât?

Asta îşi propune, de fapt, cinemateraрia: să transforme o clipă de divertisment într-un furnizor de stare de bine. Această formă de terapie, creată în Statele Unite în anii 1990[1], poate fi utilizată în cadru psihoterapeutic şi medical – pentru a facilita vindecarea unor pacienţi –, precum şi în viaţa cotidiană ca instrument de „autocoaching”. De acest al doilea aspect se ocupă cartea de faţă. Mai exact, autocoachingul bazat pe cinema înseamnă că spectatorul poate spera să se îmbogăţească sufleteşte, să-şi identifice problemele pentru a le putea rezolva mai bine, să-şi clarifice o situaţie, să se conecteze la ceea ce simte şi să creeze alternative de viaţă favorabile.

1 SOLOMON (Gary), *The Motion Picture Prescription,* Aslan Publishing, 1995.

Motorul acestui proces este dorinţa de a ne cunoaşte mai bine şi, în sens mai larg, dorinţa de a-i cunoaşte mai bine pe cei din preajma noastră, pe Celălalt.

Pentru a funcţiona, cinematerapia se bazează pe o legătură solidă între temele evocate în film şi reflecţia, mai mult sau mai puţin conştientă, pe care aceste teme le-o provoacă spectatorului. Cuvintele, emoţiile, experienţele asociate cu viaţa acestuia îi vor permite să găsească pârghiile favorabile dezvoltării personale.

Fără a exclude plăcerea oferită de un film, cinematerapia ne poate ajuta să ne dezvoltăm. Dacă o folosim cum trebuie, cinematerapia ne ajută să depăşim anumite momente dificile şi contribuie la buna evoluţie a persoanei, în special a copiilor şi adolescenţilor, care se schimbă permanent. După cum spuneam în Introducere, cinematerapia este accesibilă tuturor, adulţi, copii, adolescenţi şi familii, care pot profita de avantajele ei. în paragrafele următoare, vă voi explica în ce mod poate fi adaptată pentru a se potrivi diferitelor profiluri de spectatori.

CUM FUNCŢIONEAZĂ CINEMATERAPIA ÎN CAZUL ADULŢILOR

Adulţii au capacitatea să conştientizeze şi să exprime reacţii şi sentimente complexe, chiar şi la mult timp după ce le-au trăit. Ei pot profita de cinematerapie pentru a vorbi despre problemele lor, gândurile sau emoţiile lor în timpul sau după proiecţia filmului. Cinematerapia foloseşte filmul pentru a iniţia şi a alimenta dialogul (intern şi interindividual) pe o bază concretă, care are, în plus, şi un aspect ludic, în

cazul celor pasionaţi de cinema.

CUM FUNCŢIONEAZĂ CINEMATERAPIA ÎN CAZUL COPIILOR

Copiii, în schimb, cel mai adesea, nu sunt capabili să vorbească despre ceea ce simt. Ei nu au acces la aceleaşi resurse cognitive, de vocabular şi experienţă şi nici nu au aceeaşi capacitate de a face faţă unor evenimente neplăcute. Ei reacţionează prin emoţiile lor înainte de a putea spune în cuvinte ceea ce simt. Tocmai de aceea, în cazul copiilor, terapiile bazate pe experimentare, pe evenimente trăite, acţiune şi joc, precum cinematerapia, se dovedesc mai eficace decât discuţiile prea lungi[1]. Acţiunea concretă, vizionarea unui film, le permite copiilor să-şi exteriorizeze simbolic conflictele interne prin intermediul reacţiilor lor. Aceste conflicte, scoase la iveală într-un loc unde se simt în siguranţă, vor putea fi rezolvate mai uşor datorită dorinţei copilului de a evolua şi receptivităţii celor din preajma lui, care îi vin în ajutor.

Mai mult, cinematerapia îi poate ajuta pe tinerii spectatori să evolueze în dezvoltarea lor motorie, cognitivă, emoţională sau psihică. în timp ce creşte şi se dezvoltă, un copil trece prin mai multe stadii. Acestea diferă în funcţie de teoriile şi axele lor de studiu specifice (în anexe, veţi găsi stadiile dezvoltării din perspectivele lui Jean Piaget şi lui Sigmund Freud), dar, în toate cazurile, fiecare etapă gestionată de copil îi sporeşte controlul de sine, în timp ce fiecare etapă mai puţin bine gestionată (blo-caj, regres, teamă ce nu poate fi depăşită,

învinovăţire...) îl poate pune în dificultate[2] [3]. Aventurile eroilor de basm reflectă adesea simbolic etapele procesului de maturizare şi pot deveni o sursă de inspiraţie ludică şi reconfortantă, pentru a parcurge în mai bune condiţii fiecare stadiu şi pentru a depăşi dificultăţile întâlnite[4].

CUM FUNCŢIONEAZĂ CINEMATERAPIA ÎN CAZUL ADOLESCENŢILOR

Şi în cazul adolescenţilor, cinematerapia este interesantă, căci ea se integrează cu uşurinţă în viaţa lor. Să te duci să vezi un film cu prietenii este o activitate fără vârstă, un prilej să socializezi. Faptul că ajutorul pe care ne propunem să-l oferim adolescenţilor şi preocupările lor sunt asemănătoare contribuie la crearea unei relaţii fructuoase. în plus, diversitatea genurilor cinematografice înlesneşte accesul la emoţii variate şi în permanentă schimbare.

CUM FUNCŢIONEAZĂ CINEMATERAPIA ÎN CAZUL FAMILIILOR

în cazul familiilor, cinematerapia poate juca roluri diverse. Mai întâi, filmul este un catalizator de emoţii care, trăite în familie, îi liniştesc pe membrii familiei în privinţa trăirilor lor şi favorizează împărtăşirea experienţelor. „Călătoriile” iniţiatice care au loc pe ecran le permit să participe la o aventură comună, iar împărtăşirea acestor experienţe (chiar şi fictive) îi pot apropia pe membrii unui grup şi-i fac să se simtă

2 AMES L., BAKER S. şi ILG F., *Chilă Behavior: Specific Advice on Problems of Child Behavior,* Harper & Row, 1981.
3 PIAGET (Jean)*, Construirea realului la copil,* Ed. Didactică şi Pedagogică, 1976.
4 BETTELHEIM (Bruno), *Psihanaliza basmelor,* Ed. Univers, 2017.

„tovarăşi de suferinţă”. în al doilea rând, cinematerapia poate favoriza comunicarea. Filmul creează o legătură. Fie că vizionăm un film la întâmplare, fie că îl alegem intenţionat, pentru a transmite un mesaj, filmul ne oferă un teren comun tuturor, care ne poate ajuta să ilustrăm o trăire dificilă, ne ajută să înţelegem un mesaj prin intermediul imaginilor şi provoacă o discuţie constructivă pe teme pe care ne era greu să le abordăm până atunci. Ba mai mult, filmul poate fi o sursă de inspiraţie pentru a iniţia jocuri şi a ne fixa obiective inspirate, bazându-ne pe mesajele pe care le transmite. Şi, în fine, cinematerapia în familie este, înainte de toate, un mod agreabil şi constructiv de a ne petrece timpul împreună.

1.ÎN CE MODURI FILMUL NE POATE INFLUENTA VIATA?

Sau mai exact, în ce mod abordarea unui film oarecare poate deschide perspective favorabile pentru spectator? Pentru a răspunde la această întrebare, avem nevoie de mai multe instrumente complementare care să ne permită să înţelegem rolul terapeutic al cinematografiei.

A. ÎNLESNEŞTE PROIECŢIA SI IDENTIFICAREA

Creatorii unui film construiesc un univers şi nişte personaje capabile să transmită mesajele alese de ei. însă, din momentul în care filmul rulează în cinematografe, el le aparţine exclusiv spectatorilor, care îl interpretează în funcţie de experienţele şi trăirile lor. Personajele care prind viaţă pe ecran nu sunt, aşadar, neutre, ele întruchipează mesajele care li se induc. Iar legătura între spectatorul real şi personajul imaginar se creează permanent în ambele sensuri, printr-un du-te-vino care îmbogăţeşte în egală măsură spectatorul şi filmul.

„Cinematografia ajunge la realitate prin ficțiune"[1], iar la ficțiune ajunge pornind de la realitate.

Mergând pe linia imaginar real, se produce ceea ce numim „identificare”: spectatorul poate folosi experienţa trăită de un personaj din film într-o lume imaginară pentru a-şi îmbunătăţi viaţa şi pe cea a celor din preajma lui (realitate). Prin intermediul simpatiei/empatiei faţă de un personaj, spectatorul reţine ceea ce îi convine din evoluţia acestuia şi îsi creează un model, o referinţă care îl inspiră (de pildă: îi imită forţa fizică şi/sau morală) sau îl linişteşte (de pildă: îl ajută să se simtă mai puţin singur). Acest mecanism structurant intervine încă din copilărie şi contribuie la modelarea personalităţii.

Imaginar Identificare Real

Mergând pe linia real -> imaginar, intervine ceea ce numim „proiecţie”: spectatorul îi atribuie personajului propriile trăiri, îndoieli şi percepţii. Această proiecţie îi poate da iluzia că

[1] GILLY (Patrice), *Le Cinéma, une douce thérapie,* Chronique sociale, 2015, p. 28.

„povara” sa nu-i mai aparţine, că se eliberează de greutatea ei şi i-o pasează altuia: acesta este un mecanism de apărare. Privind *Cenuşăreasa,* de pildă, copilul îşi poate defula resentimentele (reale) faţă de fraţii săi prin antipatia pe care o poartă surorilor Cenuşăresei (imaginare). Astfel, copilul care îşi proiectează angoasele reale într-o lume fictivă delimitată şi sigură îşi poate canaliza şi elibera tensiunile negative care îl pot tulbura.

Imaginar Proiecţie Real

Prin intermediul proiecţiei şi al identificării, cinematografia ne permite o introspecţie tihnită. Du-te-vino-ul spectatorului între real şi imaginar este influenţat de experienţa sa de viaţă, de mediul din care provine, de caracterul său, de starea de spirit, de etapa de dezvoltare în care se află şi de preocupările prezente. Fiecare vizionare este unică şi inimitabilă. Personajele devin marionetele a ceea ce se joacă, la un moment dat, în lumea interioară a spectatorului. Ele uşurează, stimulează şi liniştesc existenţa de zi cu zi a celui care le animă, conştient sau nu.

„Spectatorul [...] devine autorul noului său film personal."[1]

B. NE AJUTĂ SĂ NE CONECTĂM LA TRĂIRILE NOASTRE

într-un film, fiecare detaliu este realizat cu migală,

[1] *Ibid.,* p. 34.

iar impactul combinat al muzicii, dialogurilor, efectelor de lumină, unghiurilor din care se filmează şi al efectelor sonore ne amplifică emoţiile. Odată intrat în atmosfera filmului, spectatorul nu mai stă pe gânduri, ci el trăieşte în mod direct ceea ce se întâmplă pe ecran. Impactul asupra trăirilor sale poate deveni atât de puternic, încât poate altera sistemele inhibatorii obişnuite, aşa încât persoana dă frâu liber tumultului de emoţii[1]. Spectatorul retrăieşte, fizic şi mental, în mod spontan, dificultăţile cu care s-a confruntat în viaţă, apoi se simte eliberat de blocajele sale. Cadrul securizant al filmului îi atenuează şi reînvie emoţiile, pentru a se conecta mai bine cu ele şi a le putea gestiona. Filmul ne poate face să râdem sau să plângem, iar simplul fapt că ne lăsăm bucuria sau tristeţea să se exprime, fie şi pentru un pretext exterior, înlesneşte o relaxare a tensiunilor fizice şi mentale[5] [6].

Această exersare a emoţiilor şi senzaţiilor fizice sporeşte capacitatea spectatorului de a-şi tolera propriile emoţii puternice, uneori nedorite, în viaţa de zi cu zi. Nu mai este nevoie să le reprime, să le combată, să le blocheze sau să încerce să scape de ele, căci spectatorul s-a obişnuit deja cu prezenţa lor. El le trăieşte fără probleme, ca pe o sursă de energie cunoscută a corpului său. Aşadar, spectatorul se simte în largul său şi nu mai încearcă să scape de provocările emoţionale, căci a devenit mai curajos şi acum dispune de resursele necesare pentru a le

---

5FISCHOFF (Stuart), *From Script to Score: How Film Talents Manipulate our Emotions,* manuscris nepublicat, 2006.

6KLEIN (Allen), *The Healing Power of Humor,* Tarcher/Putnam, 1989.

gestiona.

C. NE OFERĂ 0 NOUĂ PERSPECTIVĂ

Spectatorul se închide uneori în sine şi trăieşte singur poveştile pe care şi le spune. Problemele lui se repetă la nesfârşit, iar anumite „pasaje” din viaţa lui, care i-ar putea oferi multe soluţii, sunt uitate. Filmul îl ajută atunci să repună în mişcare percepţiile sale înţepenite, propunându-i o poveste alternativă, susceptibilă să-l inspire pentru viaţa de zi cu zi. Filmele sunt

terapeutice pentru că ne atacă convingerile cu blândeţe şi se pun la dispoziţia celui care acceptă să extragă din ele căi alternative. Atunci când spectatorul îşi schimbă punctul de vedere, simptomele sale se transformă şi pot dispărea, oferindu-i astfel o nouă perspectivă asupra lui şi asupra lumii sale.

Exemplu concret

Un film despre conflictele familiale îi poate ajuta pe membrii unei familii care au păreri contrare să-şi schimbe punctul de vedere, aşa încât ei vor putea:

- să înţeleagă că problema lor este ceva frecvent în viaţa de familie;
- să-şi dea seama, comparându-se cu personajele filmului, dacă au reuşit sau nu să gestioneze sistemul de funcţionare a familiei;
- să regăsească, să descopere sau să înveţe comportamente sau atitudini adecvate;
- să înţeleagă în ce fel trebuie (sau nu) să comunice (cu referire La film) pentru a restabili legăturile între membrii familiei.

Propunând o poveste diferită şi apropiată, totodată, de preocupările spectatorului, filmul oferă multe posibilităţi, furnizează noi strategii pentru gestionarea unei probleme, redeschide anumite răni pentru a le vindeca mai eficient, ne ajută să găsim resursele interioare (competenţe) şi exterioare (mediul în care trăim) ca să progresăm, ne stimulează creativitatea şi ne oferă perspective şi moduri noi de a înţelege lumea pentru a ne putea adapta mai bine. Filmul, propunându-ne o realitate inedită, ne deschide mintea şi ne-o „populează cu valori morale”[1]. [7]

7GILLY (Patrice), *op. cit.,* p. 41.

„Când vezi un film, este ca și când ai pleca într-o călătorie [...]. Este ca și când te-ai scufunda în adâncurile tale și ai reveni la suprafață, având un cu totul alt punct de vedere asupra propriei vieți.[1]"

D. NE STIMULEAZĂ IMAGINAŢIA

Filmele oferă un cu totul alt univers, cu ambianţe, stiluri, idei şi simboluri diferite. Faptul că au acces la o lume atât de diferită inspiră şi stimulează imaginaţia spectatorilor. Iar imaginaţia contribuie în mod esenţial la dezvoltarea unei persoane:

• Stimulează creativitatea: imaginaţia contribuie la crearea unor noi strategii. Dacă o stimulăm frecvent, imaginaţia va lucra permanent şi în mod autonom (fără alte imbolduri externe) pentru a crea alternative de viată.

• Ne încurajează să[5] sperăm, adică ne permite să ne proiectăm într-un viitor fericit. Iar ca să reuşim acest lucru, e nevoie să ne putem imagina că problemele actuale pot fi rezolvate. „Speranţa ne ajută să trăim." De ce spunem asta? Pentru că multe dintre calităţile esenţiale stării de bine sunt în mod direct legate de ea: optimismul, încrederea în sine şi în ceilalţi, buna gestionare a schimbărilor, capacitatea de a face faţă situaţilor noi...

Aşadar, imaginaţia este foarte importantă pentru starea de bine: ea oferă o rezervă de inventivitate şi de speranţă, care se poate activa la nevoie – totul este să fie suficient stimulată. Filmul este, aşadar, unul dintre suporturile capabile să ne activeze imaginaţia, iar cinematerapia îi sporeşte efectele

benefice.

Ibid., p. 135.

E. IMPLICĂ DIFERITE TIPURI DE INTELIGENTĂ

Dobândirea şi memorarea unor cunoştinţe noi sunt înles-
nite atunci când sunt activate[»1] simultan mai multe forme de inteligenţă. Filmul, spune Cathie Glenn Sturdevant[1], contribuie la buna dezvoltare a funcţiilor cognitive şi emoţionale ale spectatorului, căci poate stimula cel puţin şapte forme diferite de inteligenţă[8] [9]: inteligenţa lingvistică, vizual-spaţială, logico-mate- matică, corporal-chinestezică, muzicală, interpersonalâ şi intra- personală[10]. Mesajele percepute la cinema, datorită terapiei prin film, au, aşadar, mai multe şanse să fie asimilate şi reţinute decât prin intermediul unei simple discuţii.

E FACILITEAZĂ COMUNICAREA

Filmul ne lasă să vedem ceea ce nu se poate spune, poate transmite mesaje puternice, fără să recurgă la cuvinte. Chiar dacă o imagine este mult mai grăitoare decât un dialog, transpunerea în cuvinte este totuşi esenţială pentru efectul terapeutic al filmului. Imediat după ce a vizionat filmul, spectatorul redevine începutul cu începutul activ,

8 STURDEVANT (Cathie Glenn), *The Laugh & Cry Movie Guide: Using Movies*
9 *to Help Yourself Through Life's Changes,* Lightspheres Publishing, 1998.
GARDNER (Howard), *Inteligenţe multiple. Noi orizonturi,* Sigma, 2019.
10 Vezi Anexa 2.

datorită dialogului. El spune ce se petrece în sufletul său, spune ce simte şi trece în revistă din nou povestea. Prin intermediul interpretărilor sale, exprimate în cuvinte, el începe procesul de asimilare şi devine un „spect-actor" capabil să-şi însuşească filmul.

Apoi filmul ne distanţează de sine, înlesneşte exprimarea trăirilor pe care ne-ar putea fi prea greu să le abordăm în mod direct. Este un declic, un suport care înlesneşte comunicarea, în special cu persoane cărora le este greu uneori să vorbească despre sine. De pildă, un copil care se referă la un personaj sau la o scenă dintr-un film îşi poate dezvălui mai uşor problemele personale, păstrând o distanţă emoţională suficientă pentru a nu fi afectat prea profund (principiul proiecţiei, despre care am vorbit mai sus).

Acest dialog despre sine, înlesnit de film, reprezintă în egală măsură unul dintre elementele esenţiale ale eficacităţii cinema- terapiei şi un instrument pe care oricine îl poate folosi pentru a întări efectele benefice ale terapiei.

G. FOLOSEŞTE SIMBOLURI SI METAFORE

Filmul înlesneşte comunicarea şi datorită faptului că îi oferă fiecărui spectator o mare varietate de metafore, propice unei înţelegeri mai bogate în imagini şi comparaţii[11] [12]. El conţine numeroase simboluri care deschid o nouă formă de dialog, mai profund şi mai intim: cel între conştient şi inconştient. Ca să înţelegem cum este posibil acest lucru, trebuie să ştim că inconştientul nu comunică

11 GILLY (Patrice), *op. cit.,* p. 42.
12 SOLOMON (Gary), *op. cit.*

explicit. El foloseşte visele, actele ratate, lapsusurile sau creaţiile imaginare pentru a-şi transmite mesajele prin intermediul unor simboluri, altfel spus, prin obiecte, semne, comportamente sau imagini care evocă un concept sau o temă specifică.

De pildă, imaginea a două inele înlănţuite este un simbol care evocă tema căsătoriei.

¿¿¿ei- C/VUC SC £L^&> {£UU2<A> (£C puicucb rf>C CU 'UCufciUuu'.

Aceste simboluri pot varia de la o persoană la alta sau în funcţie de culturi, dar există un substrat universal comun acestor referinţe pe care Carl Gustav Jung le-a numit „inconştientul colectiv". Acesta este un fel de rezervă a tuturor experienţelor umane acumulate de-a lungul timpului, care e transmisă genetic tuturor indivizilor.

Miturile şi basmele se ivesc din acest inconştient colectiv. Ele vorbesc, aşadar, limbajul simbolurilor şi favorizează o transmitere mai mult sau mai puţin conştientă a acestei rezerve de experienţe. Tocmai de aceea numeroase culturi consideră că aceste poveşti arhetipale au puterea de a transforma şi de a vindeca[13] [14].

Cinematografia este legată, la rândul său, de tradiţia orală a povestaşilor: ea transmite imagini, metafore şi simboluri care sunt produsul fie al minţii creatorilor, fie al inconştientului colectiv[15]. Filmul este o experienţă conştientă, el creează legături

13 JUNG (Carl Gustav), *Omul şi simbolurile sale,* Ed. Trei, 2017, Partea I.

14BYRD M., FORISHA B. şi RAMSDELL C., „Cinema Therapy with Children and Their Families", conferinţă despre sănătatea mintală a copiilor şi a adolescenţilor ţinută sub egida Minnesota Association for Children's Mental Health, 2006.

15 CAMPBELL (Joseph), *Puterea mitului,* Ed. Trei, 2020.

între conştient şi inconştient, iar reacţia emoţională a acestor părţi rezidă în expresia vizuală. Aceste punţi directe, care stimulează în egală măsură gândurile reflexive şi creative, au un efect terapeutic, căci ele permit recrearea dialogului interior, depăşirea rezistentelor şi blocajelor conştiente şi facilitează accesul la niste experienţe cu funcţie de resurse (adică nişte experienţe care ne

ajută să asociem o problemă cu un rezultat pozitiv). Altfel spus, atunci când un film permite conţinutului inconştientului să devină conştient, spectatorul înţelege mai bine cine este şi cum îşi poate rezolva problemele[16].

„Filmele pot fi considerate niște mituri contemporane, care sunt o ilustrare a propriilor noastre soluții, precum și a misterelor și frumuseții existenței noastre."

2. FILMELE ŞI BASMELE, DOUĂ INSTRUMENTE COMPLEMENTARE

Filmele sunt mai mult decât divertisment. Ele ne oferă repere, referinţe, ne ajută să ne atenuăm problemele şi îl stimulează pe spectator să restabilească dialogul cu sine şi cu ceilalţi.

Legătura lor cu inconştientul colectiv ne permite să înţelegem cum este posibil ca nişte poveşti de viaţă transpuse pe ecran să-l poată impresiona, şi nu doar la prima vizionare, pe spectatorul care are numai de câştigat de pe urma lor.

Află mai mult

Ce sunt mai exact acele mituri şi basme care i se adresează direct inconştientului nostru? Chiar dacă aceste două forme de naraţiuni similare şi complementare sunt greu de diferenţiat, există totuşi câteva deosebiri între ele:

16KERNS (Lawrence L.), *Helping Your Depressed Child,* Prima Publishing, 1993.
VOYTILLA (Stuart), *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films,* Michael Wiese Productions, 1999.

• Miturile sunt o explicaţie imaginară a originilor Lumii şi a culturilor, în mod special. Ele au un caracter sacru, iar rolul lor este să contribuie la înţelegerea forţelor şi slăbiciunilor care au modelat condiţia umană (de pildă: mitul lui Ahile sau mitul lui Adam şi al Evei).

• Basmele sunt mai Libere, ele sunt înrudite cu miturile desacralizate, care şi-au pierdut simbolistica religioasă sau în care aceasta este disimulată de nişte simboluri. într-un basm, evenimentele nu mai au de-a face cu zeii, ci cu oamenii. Realitatea, care nu exclude prezenţa unor elemente miraculoase, ia locul miracolelor. Acest amestec între realitate şi magic, care are în centrul său omul, îi permite povestitorului o mai mare Libertate de a interpreta şi transmite evenimentele.

Basmele şi miturile[12] sunt şi ele produsul direct al inconştientului colectiv. Ele îi fascinează şi impresionează pe oameni încă de la începutul civilizaţiilor. Ele relatează numeroase aventuri în care eroul trebuie să se implice şi care îi dovedesc că poate fi un om mult mai puternic şi mai capabil decât credea iniţial[3]. Eroul se lansează într-o călătorie a inimii şi a sufletului cu care se poate identifica oricine, mai ales copiii şi adolescenţii care, precum eroii, trec prin numeroase transformări.

„Farmecul și rafinamentul basmelor se datorează, fără îndoială, întâlnirii dintre imposibil și cotidian.[4]"

Transmiterea basmelor a fost dintotdeauna o vocaţie; povestitorii au rolul de a-i distra pe ascultători, dar au şi un rol educativ şi terapeutic[5]. Această modalitate de a nara istoria unor aventuri mai mult sau mai puţin fantastice apare ca o oglindă a

1 LÉVI-STRAUSS (Claude), An*tropologie structurală,* Ed. Politică, 1978.
2 ELIADE (Mircea), *Aspecte ale mitului,* Ed. Univers, 1978.
3 D'AMBROSIO (Jay), *Rethinking Adolescence: Using Story to*

Navigate Life's Uncharted Years, Rowman & Littlefield, 2006.

[4] JEAN (Georges), *Le Pouvoir des contes,* Casterman, 1981, p. 99.

[5] FLORET (Anne), *Creerdes contes pour son enfant,* Dangles, 2014.

unei realităţi, oglindă care îl impresionează pe cel pe care ascultă (sau priveşte) mai profund decât am crede. Deşi există multe tipuri de poveşti, basmele sunt cele care mă interesează cel mai mult, întrucât caracteristicile lor completează şi catalizează de minune efectul terapeutic al filmelor. Şi, într-adevăr, basmele, datorită universului lor magic, fermecat şi neobişnuit, facilitează o identificare şi o proiecţie fără probleme. Ele îi permit spectatorului să privească altfel lucrurile şi oferă un adevărat tărâm al posibilităţilor datorită unui univers care nu este supus tuturor regulilor vieţii reale, deşi este totuşi apropiat de ceea ce trăieşte fiecare dintre noi. Prin intermediul acestui univers fictiv, cel care „ascultă" basmul îşi poate pune în deplină siguranţă întrebări cu privire la propria viaţă, la modul în care funcţionează, la dorinţele şi fantasmele sale. în plus, basmele stimulează trăiri autentice, fundamentale şi universale (precum dragostea, teama, bucuria). Şi, în fine, ele ne permit să accesăm multe simboluri puternice, ascunse acolo în inconştientul colectiv şi percepute în mod intuitiv ca fiind importante.

Filmele şi basmele provin din acelaşi substrat fertil şi, chiar dacă fiecare în parte poate avea un efect terapeutic, filmele realizate în mod intenţionat, precum basmele, au şanse mai mari să-l impresioneze mai profund pe spectator datorită unui dublu acces direct la inconştientul colectiv. Cu atât mai mult cu cât basmele şi filmele bazate pe aceste basme sunt descoperite încă din copilărie, o perioadă în care ni se structurează gândirea şi viziunea despre lume. Simbolurile care se fixează în această perioadă pot avea un impact în profunzime şi pe termen lung. Cinematerapia bazată pe „filme de tip basm" oferă, aşadar, numeroase perspective.

Desenele animate: basmele noastre moderne

1. CÂND AU APĂRUT DESENELE ANIMATE

Pentru a se transmite mai bine din generaţie în generaţie, basmele se adaptează epocilor şi culturilor din care fac parte. Astfel, adaptându-se mai bine realităţii, ele vor reuşi să impresioneze mai puternic publicul vizat. Iniţial, basmele se transmiteau doar prin tradiţie orală. Un povestaş era animatorul „seratelor” tinerilor sau celor mai puţin tineri şi-i încânta cu basmele pe care le ştia de la strămoşii săi sau de la alţi povestaşi. Cei mai buni naratori adaptau poveştile în funcţie de trăirile lor, dar şi în funcţie de reacţiile publicului. Aveau grijă ca în anumite momente ale povestirii să nu ofere prea multe detalii, pentru ca fiecare ascultător să-şi poată proiecta propriile percepţii. Şi astfel, povestea era modelată cu grijă pentru a-i face plăcere celui care o asculta.

După apariţia tiparului, basmele au început să se transmită treptat pe cale scrisă. Perrault[1], Madame D’Aulnoy[17] [18] şi fraţii

17 Charles Perrault (1628-1703), scriitor francez, a adunat şi a transcris basme din cultura orală, precum: *Cenuşăreasa, Scufiţa Roşie, Motanul încălţat, Barbă-albastră, Tom Degeţel (N.t),*

18 Marie-Catherine Le Jumel de Barneville, baronesă d’Aulnoy (1652-1705), scriitoare franceză. *L’île de la félicité* este primul

Grimm[19] [20] sunt doar câţiva dintre nenumăratii autori care au con-

tribuit la transmiterea basmelor în Europa Occidentală. Mai târziu, când au început să se pună în scene opere, care aveau decoruri sofisticate, poveştile au început să impresioneze publicul şi în plan vizual. De la începutul secolului XX, în mod firesc, a şaptea artă a decis să transmită şi ea acest tip de divertisment transgeneraţional (de pildă, *Cenuşăreasa,* film realizat în 1899 de Melies[2]). Dar tehnica cinematografică permiţând cel mai liber mod de exprimare a imaginaţiei creatorilor săi este animaţia. Animatorul (sau desenatorul) nu este îngrădit în niciun fel, ceea ce explică faptul că basmele fantastice sunt la ele acasă în desenele animate. Filmele de animaţie – începând cu primele lungmetraje precum *Albă-ca-Zăpada şi cei şapte pitici,* care a ieşit pe ecrane în 1937 şi până în prezent – au devenit forma de exprimare a povestaşilor moderni. Accesul lor la un public tot mai numeros (filmul *Crăiasa zăpezii* a fost vizionat de peste 5 milioane de persoane la cinematograf numai în Franţa) face din filmele de animaţie un punct de referinţă important: a apărut o nouă generaţie de basme modeme: desenele animate.

2. MOŞTENIREA BASMELOR

basm care a fost publicat în Franţa (1690) *(N.t.).*

19 [1] Fraţii Grimm, Jacob (1785-1863) şi Wilhelm Grimm (1786-1859), folclorişti, lingvişti, filologi, doctori în drept, cunoscuţi pentru colecţia de basme care conţine, printre altele, *Albă-ca-Zăpada, Croitoraşul cel viteaz, Cenuşăreasa, Scufiţa Roşie şiHănsel şi Gretel (N.t.).*

20 Georges Melies (1861-1938), iluzionist şi realizator de film francez *(N.t.).*

Nu toate filmele de animaţie sunt basme animate. Dacă în cazul unora dintre ele este vorba despre o alegere asumată (ca în cazul filmelor care se adresează adulţilor, precum comedia cu marionete *Team America,* comedia *Sausage Party* sau SF-ul japonez

Akira), în cazul altora distincţia este uneori mai greu de făcut. Din fericire, există repere care ne ajută să le deosebim. Căci basmele animate, deşi sunt ultimul născut din familie, trebuie să respecte anumite reguli-cheie, pentru a-şi justifica apartenenţa la genul basmului.

A. CONTEXTUL

Mai întâi, mediul în care se desfăşoară basmul este, în general, un univers fermecat îndepărtat, ca din altă lume. Acest cadru neprecizat, în care locul şi epoca sunt cel mai adesea vagi, este versatil. El îl invită pe spectator să completeze zonele neprecizate folosindu-şi imaginaţia şi să se proiecteze în poveste, recurgând la propriile amintiri, visuri, valori sau temeri. Desenele animate păstrează această caracteristică, iar atunci când există referiri la anumite locuri bine definite (precum în *Ratatouille,* de pildă, care se petrece în mod explicit la Paris), cadrul este stilizat şi neprecizat în timp pentru a păstra aspectul fermecat şi exotic, însăşi tehnica folosită în desenele animate, imagine după imagine, îl invită pe spectator sase „piardă” încă de la primele cadre într-un tărâm fantastic şi fermecat, exact ca în poveştile scrise, care încep întotdeauna cu formula „a fost odată ca niciodată”[1], în plus, aceste filme comportă întotdeauna un amestec de magie şi neverosimil care îi dă de înţeles spectatorului că acest univers nu este realist (ca să continuăm cu exemplul *Ratatouille,* şobolanii din film vorbesc, ştiu să gătească, ştiu să conducă oameni şi văd spirite...). Acest context magic şi distanţat de real este important, căci el îi permite copilului să înţeleagă

imediat că [21] nu e vorba despre o retranscriere a realităţii, ci despre un univers deosebit în care este posibil să-ţi proiectezi trăirile fără să rişti să influenţezi viata reală.

B. FORMA

Şi structura basmului are importanţa ei. în general, ea este lineară, are un număr limitat de personaje şi un obiectiv sau două bine precizate, enunţate încă de la începutul poveştii. Această construcţie, care este simplă în mod deliberat, îl ajută pe spectator, mai ales pe cei mai tineri, să înţeleagă şi să se concentreze asupra miezului poveştii. Copilul este astfel mai receptiv, pentru a putea percepe şi asimila, în mod inconştient, simbolurile care l-ar putea ajuta să depăşească anumite episoade mai dificile. Filmele de animaţie care au structură nonliniară, prea multe personaje şi obiective confuze sau multiple depăşesc nivelul a ceea ce noi numim basme animate.

Exemplu concret

Ozzy: *Marea Evadare*

Acest film distractiv din 2016 conţine mesaje interesante, precum importanţa de a acţiona împreună sau de a fi consecvent. în plus, propune mai multe niveluri de lectură, cu referinţe la filmul The *Shawshank Redemption'* care unui cinefil adult i se pot părea amuzante. Saltul în timp, contextul complex (la început prea apropiat de realitate), numărul foarte mare de personaje şi înlănţuirea de obiective foarte diverse îl îndepărtează pe spectatorul tânăr de mesajele-cheie şi de simbolurile care l-ar putea ajuta să înţeleagă filmul.

21PAGLIANO (Jean-Pierre), „Cinéma d'animation: du conte de fées ou conte défait", *CinémAction,* nr. 116, coord, de AUROUET C., Éditions Charles Corlet, 2005, pp. 51-57.

închisoarea îngerilor este inspirat după o nuvelă de Stephen King şi înfăţişează povestea unui bărbat închis pe nedrept pentru uciderea soţiei sale şi a amantului acesteia *(N.t.).*

C. FINALUL FERICIT

Desenele animate cu structură de basm au întotdeauna un final fericit[1], iar acesta este un aspect esenţial al valorii lor terapeutice[22] [23]. Aventurile personajelor principale, oricât ar fi ele de dificile, se termină cu bine. Eroul, chiar şi într-o lume în care totul merge prost, datorită vitejiei sale, poate învinge până la urmă, ceea ce nu se întâmplă, de pildă, în cazul miturilor şi legendelor, care evocă viaţa eroului care, deşi este curajos, uneori este lipsit de noroc (de pildă: mitul lui Ahile sau legenda regelui Arthur). Acest „final fericit" clasic este extrem de important şi depăşeşte cu mult latura „agreabilă" pe care i-o putem recunoaşte în primă instanţă. Mai întâi, finalul fericit îl ajută pe copil să-şi stăpânească angoasele în timpul vizionării filmului, oferindu-i încurajarea aşteptată după atâtea evenimente nefericite[24]. Apoi faptele personajelor îl inspiră pentru a-şi crea un viitor fericit, îi oferă căi de a învăţa să nu renunţe, îl învaţă să-şi accepte slăbiciunile şi să găsească soluţii pentru a deveni actorul propriei sale vieţi. Poveştile îl ajută pe copil să se „adăpostească" într-un viitor optimist. Pe scurt, finalul fericit ne ajută să nu ne pierdem speranţa, îi ajută pe copii şi pe adulţi să creadă că, deşi viaţa poate fi uneori dificilă şi plină de întâmplări nefericite, ea poate fi şi frumoasă, şi plină de bucurii mai mari sau mai mici.

22 GUGENHEIM-WOLF (Anne), *Le Monde extraordinaire des contes de fees,* De Vecchi, 2007.
23 BETTELHEIM (Bruno), *op. cit.*
24 *Ibidem*

Află mai mult

Mica Sirenă a lui Andersen

Dacă toate basmele au un final fericit, de ce acest Lucru nu e valabil şi în cazul acestei poveşti? în versiunea originală, mica sirenă nu reuşeşte să-l determine pe prinţ să o iubească şi se transformă în spuma mării. Trist sfârşit. în realitate însă, în versiunea lui Andersen, povestea se termină altfel: „Zâna a sărutat, nevăzută, fruntea prinţesei, a zâmbit către prinţ, apoi s-a urcat împreună cu ceilalţi copii ai aerului pe un nor trandafiriu, care plutea pe cer[1]". în mod simbolic, acest final pare a fi mai degrabă o renaştere decât o moarte. Mica sirenă străbate trei lumi diferite: se smulge din lumea apelor (cea a copilăriei, a ataşamentului faţă de mare/mamă), pentru a pătrunde, din dragoste pentru prinţ, în viaţa oamenilor (cea a adolescenţei, schimbărilor, tentaţiilor şi pulsiunilor), şi ajunge, în cele din urmă, în lumea celestă, datorită faptelor sale (refuză să-l omoare pe prinţ, deşi aceasta este singura posibilitate pentru a putea reveni în lumea apelor). Povestea pare ţesută în jurul diferitelor etape simbolice pe care le parcurge mica sirenă în timp ce creşte. Trece din copilărie la adolescenţă şi alege să nu dea înapoi (să nu revină La etapele anterioare), pentru a reuşi, în cele din urmă, să devină adult, iar La această vârstă „se înalţă" şi îşi găseşte, în fine, calea/vocea. Un final mai fericit decât ne-am fi aşteptat, nu-i aşa[25] [26]?

Află mai mult

Scufiţa Roşie

Nu toate poveştile clasice sunt basme. *Scufiţa Roşie,* de pildă, poate fi categorisită în funcţie de versiuni. în cea a Lui Charles Perrault, care se termină atunci când Lupul e sătul după ce le-a mâncat pe fetiţă şi pe bunica ei, sfârşitul e mai degrabă moralizator decât fericit. Bettelheim îl citează pe Andrew Lang[27] în această privinţă: „Dacă toate variantele acestei poveşti s-ar termina precum cea a lui Perrault, ar fi mai bine să le dăm uitării". Versiunea Fraţilor Grimm, în schimb, în care vânătorul salvează cele două

---

25 ANDERSEN (Hans Christian)*, Basme,* Editura Ion Creangă, 1986, trad. de Al. Philippide.

26 CONSTANTINI (Chantal), „Le Conte de Ia Petite Sirène", în *Comment des enseignantes d'école maternelle „entendent" le silence de l'élève? – Étude clinique: des questions du chercheur aux questions de recherche,* teză de doctorat în ştiinţele educaţiei, 2008.

27 LANG (Andrew), *Perrault's Popular Taies,* „The Fairy Books", Clarendon Press, 1888.

personaje şi-L pedepseşte pe Lup, îi oferă copilului consolarea aşteptată la sfârşitul poveştii. în această versiune, *Scufiţa Roşie* poate fi socotită un basm[28].

D. MORALA IMPLICITĂ

Un alt aspect important, care leagă basmele de desenele animate, este faptul că, spre deosebire de fabule, morala şi poveţele educative pe care le putem obţine din basmele animate nu sunt explicite. Pentru că acest lucru nu este necesar. Funcţia educativă există şi în basme, căci personajele principale devin modele care îi captivează pe copii şi, totodată, îi ajută să crească. Spectatorii, proiectându-şi viaţa asupra parcursului acestor eroi, înţeleg în mod implicit lecţiile de viaţă pe care-şi doresc să le audă. Câştigul este cu atât mai mare cu cât persoana îşi însuşeşte pe deplin şi în mod voluntar aceste lecţii. Basmele deformează realitatea cu ajutorul imaginarului, dar există întotdeauna un dram de realitate din care ne putem inspira, fie în trăsăturile umane ale personajelor (defecte, calităţi), fie în valorile transmise (importanţa familiei, bunătatea, deschiderea minţii...), fie în dificultăţile întâlnite (încercarea de a găsi dragostea, dorinţa de a fi acceptat, încercarea de a ne depăşi fricile...). Basmul îi vorbeşte celui care îl ascultă despre propria intimitate, în mod subtil, fără ca el să fie conştient de acest lucru. Iar ascultătorul poveştii îşi poate însuşi această fărâmă de realitate, percepută în cadrul acestui mediu imaginar, după care poate să meargă mai departe. De altfel, filmele cu o morală prea explicită se îndepărtează de basmele animate: ele prezintă un risc real, acela de a-l influenţa pe spectator într-un sens restrâns, care poate nu-i

28 BETTELHEIM (Bruno), *op. cit.*

convine, şi de a limita astfel elementele benefice de

„Personajele și evenimentele basmelor ilustrează și personifică
[...] niște conflicte interioare, dar ele sugerează extrem de
subtil cum ar trebui rezolvate aceste conflicte și ce pași ar
trebui făcuți pentru a deveni niște oameni mai buni."[1]

care spectatorul poate profita.

E. EROUL

Eroul este personajul principal al unei poveşti, a cărui viaţă este plină de aventuri. Acest personaj, fie că este femeie sau bărbat, mare sau mic, matur sau copil, este foarte diferit de la o poveste la alta. Cu toate acestea, există şi anumite puncte esenţiale care îl definesc.

1. *Ibidem,* p. 40 *(trad.*

O FIINŢĂ OBIŞNUITĂ

în mod tradiţional, eroii sunt cei care au încredere în viaţă, care îndrăznesc să îşi asume riscuri, care sunt cinstiţi, blânzi, fermecători şi ştiu să vadă dincolo de aparenţe. Au, aşadar, multe calităţi. Pe parcursul poveştii însă eroul apare ca o fiinţă mai mult sau mai puţin obişnuită, cu calităţi şi defecte. De altfel, pentru ca privitorii să se poată identifica mai uşor cu eroul de pe ecran, el va fi în esenţă un om cât se poate de obişnuit, care dispune uneori de anumite puteri, dar nu este niciodată un zeu. Spectatorul ştie că este un muritor, că soarta lui va fi aceeaşi ca soarta oricărui individ.

O FIINŢĂ CARE ACŢIONEAZĂ ÎN POFIDA OBSTACOLELOR

Faptul că eroii devin fiinţe extraordinare, ale căror fapte sunt demne de povestit, se datorează curajului cu care îşi înfruntă soarta. Căci ceea ce-l motivează întotdeauna pe erou nu este statutul său din poveste (prinţ, cerşetor, războinic...), ci faptele lui. Eroul este capabil să treacă peste toate încercările la care este supus, chiar dacă îi este teamă, dacă este mic, sărac sau urât, şi asta se întâmplă tocmai datorită anumitor competenţe pe care trebuie să şi le dezvolte: determinarea, forţa, ingeniozitatea, bunătatea... Acest profil nuanţat al eroului îl ajută pe spectator să se identifice cu el: „Chiar dacă nu sunt perfect(ă), şi eu pot realiza lucruri deosebite”.

O FIINŢĂ CARE SE SCHIMBĂ

Eroii basmelor animate, precum cei din basme, reprezintă schimbarea; ei simbolizează un alt mod de a vedea lucrurile într-o lume care trebuie să evolueze. Datorită calităţilor lor înnăscute şi a î i celor dobândite, ei aduc transformări importante în mediul în care trăiesc şi în ei înşişi. Deşi procesul de transformare nu este atât de vizibil ca în cazul Bestiei *(Frumoasa şi Bestia)* sau al Tianei *(Prinţesa şi broscoiul),* toţi eroii devin „mai umani” pe parcursul filmului. Evoluţia lor îi ajută pe copii (dar şi pe adulţi) să vadă cum pot fi depăşite dificultăţile atunci când eroii acceptă să evolueze. Exemplul lor îi încurajează şi îi asigură pe spectatori că schimbarea este posibilă. Şi, invers, „personajele negative”, care nu înţeleg că trebuie să te maturizezi, întruchipează incapacitatea de a te adapta şi cel mai adesea acest lucru îi duce la pierzanie. Datorită acestor legături cauză-efect, tânărul spectator poate învăţa, indirect,

să evite anumite „capcane” (precum o minte imobilă şi rigidă) şi să aprecieze anumite comportamente (precum adaptarea, toleranţa, iertarea şi punerea sub semnul întrebării) în viaţa de zi cu zi[1] [29] [30]. Rezultatul acestei schimbări este faptul că eroul devine mai matur. El depăşeşte acum o etapă dificilă, ceea ce îi permite să crească şi să profite de acest lucru. Şi face asta în funcţie de vârsta sa (de pildă, Hänsel şi Gretel, care sunt copii, dobândesc în mod simbolic o maturitate afectivă la sfârşitul poveştii, iar Albă-ca-Zăpada, care a devenit o domnişoară, îşi

29 SOLOMON (Gary), *Reel Therapy: How Movies Inspire You to Overcome Life’s Problems,* Lebhar-Friedman Books, 2001.

30 MADISON C. şi SCHMIDT R.J., *Talking Pictures: A Parent’s Guide to Using Movies to Discuss Ethics, Values, and Everyday Problems with Children,* Running Press, 2001.

dobândeşte maturitatea sexuală). Avantajul este că, pe parcursul acestei evoluţii, spectatorul poate percepe ceea ce îi este de folos pentru a avansa în propriile etape de dezvoltare.

ETAPELE „CĂLĂTORIEI EROULUI"

Această noţiune a fost introdusă de Joseph Campbell[1] (19041987), specialist american în domeniul mitologiei, profesor şi scriitor, cunoscut pentru lucrările sale de mitologie şi religie comparată, care a analizat în detaliu, în numeroase culturi, diferitele etape pe care trebuie să le parcurgă eroul pentru a-şi îndeplini misiunea[31] [32]. Altfel spus, personajul principal al intrigii, după pierderea neaşteptată a inocenţei, se implică într-o misiune, apoi se confruntă cu o serie de conflicte interne, înainte de a ajunge la punctul din care nu mai e cale de întors şi de a se implica deplin în provocarea căreia trebuie să-i facă faţă. Eroul acţionează apoi nesocotindu-şi temerile. Pentru ca acest lucru să fie posibil, renunţă la vechile idei, îşi schimbă comportamentul, îşi adaptează planurile şi rezolvă misiunea iniţială datorită noului său mod de a vedea lucrurile. Fiecare erou dobândeşte astfel o victorie sau o nouă relaţie, dar rezultatul va fi descoperirea unei noi laturi a sinelui. După publicarea teoriei sale, Campbell a inspirat mulţi autori care au adaptat-o pentru a o simplifica sau a o particulariza. Vogler[33], de pildă, a conceput o versiune cu mai puţine etape în ce priveşte călătoria

31 CAMPBELL (Joseph), *Eroul cu o mie de chipuri,* Ed. Herald, 2021.
32 *Vezi* Anexa 1 din prezentul volum.
33VOGLER (Christopher), *Le Guide du scenariste – La Force d'inspiration des mythes pour l'écriture cinématografique et romanesque,* Dixit, 2002.

eroului[34]; în cartea ei, Sturdevant[35] ne învaţă cum să alegem cele mai bune filme pentru a putea să suportăm mai uşor schimbările care intervin în viaţă, să descoperim cum

34 Vezi Anexa 1 din prezentul volum.
35 STURDEVANT (Cathie Glenn), *The Laugh and Cry Movie Guide,* Lightspheres, 1998.

sa folosim filmele pentru a avea o părere mai bună despre noi şi despre schimbările care intervin în viaţa noastră, să identificăm în ce etapă a tranziţiei ne aflăm şi ce putem face în continuare, ca să scăpăm de blocajele emoţionale din trecut şi să avem puterea să ne imaginăm un „sfârşit” de poveste mai satisfăcător. Ne îndeamnă să ne detaşăm de problemele noastre, să ne relaxăm şi să ne bucurăm pur şi simplu de „călătorie”; iar Dilts şi Gilligan[36] [37] au adaptat teoria lui Campbell la coachingul pentru viaţă.

La cinema, regăsim călătoria eroului în numeroase filme de succes: *Stăpânul Inelelor, Star Wars* şi *Avatar* – acestea sunt doar trei dintre cele foarte cunoscute. Trama mitică este considerată una dintre cheile succesului lor de casă. Călătoria eroului, rezultat al inconştientului colectiv (această călătorie iniţiatică se regăseşte în miturile din întreaga lume), impresionează în mod direct inconştientul spectatorului, care se recunoaşte intuitiv în povestea eroilor. Această călătorie generică, ce se concretizează în mod diferit în fiecare film, este un indice pertinent pentru a recunoaşte un basm animat.

Avantajul acestui model este că el îl determină pe spectator să-şi dea seama treptat că, pentru a învinge răul, este important să înceteze să refuze să dea curs chemării (misiunii) şi că este posibil să găsească curajul de a face faţă fricilor sale profunde pentru a-şi descoperi adevăratele posibilităţi. Eroul care duce la bun sfârsit această călătorie devine un model deosebit de convin

36[1] DILTS R. şi GILLIGAN S., *Le voyage du héros – Un éveil à soi-même,*
InterÉditions, 2011.
37 STURDEVANT (Cathie Glenn), *op. oit.*

gător, mai ales atunci când trebuie să facem faţă unor schimbări în viaţă, precum cele din copilărie sau adolescenţă. El ne poate ajuta să găsim forţa să ne eliberăm de suferinţele din trecut, să ne depăşim temerile actuale şi să acceptăm să ne protejăm pe viitor. Sturdevant[2] a extras trei etape importante şi uşor de identificat pentru a recunoaşte călătoria eroului într-un film: pregătirea călătoriei (căutării), depăşirea obstacolelor şi rezolvarea misiunii. Toate poveştile prezentate în această carte urmăresc călătoria unui erou sau a unei eroine.

Află mai mult

Sturdevant defineşte astfel cele trei etape ale intrigii tipice a călătoriei eroului:

- *Actul* 7— Pregătirea căutării (misiunii): Situaţia de plecare, descrierea obiectivelor iniţiale, apariţia unui eveniment neaşteptat, detaşarea de inocenţa iniţială.
- *Actul 2*— Depăşirea obstacolelor: Reacţionăm (folosim vechile soluţii care nu funcţionează când avem de-a face cu o problemă nouă), acţionăm (lăsăm trecutul în urmă, ne desprindem de el şi acceptăm să acţionăm în pofida temerilor) şi creăm (rodul tuturor Lucrurilor învăţate poate fi utilizat).
- *Actul 3*— Rezolvarea misiunii: Odată ce dorinţele iniţiale au fost împlinite, ni se deschid noi posibilităţi în viaţă, recompensa este mai bună decât cea anticipată la plecare[38].

F. EROUL NEGATIV

Dacă spectatorul se proiectează cu uşurinţă în trăsăturile eroului, mai există un protagonist al poveştii, care este şi el foarte important: eroul

38 „Cinema Therapy with Children and Adolescents”, de Birgit Wolz, http://www.zurinstitute.com/cinema_therapy_children_course.html ANTIER (Edwige), *Pourqoui votre enfant rêve avec Disney?,* Robert Laffont, 2007, p. 54.

negativ. într-adevăr, real sau imaginar, acest personaj este mai tot timpul prezent în poveşti, din două motive:

• Mai întâi, el îl face pe spectator să se confrunte cu teama în mod simbolic, altfel spus, el personifică teama. Aceasta, „îmbrăcând" trăsăturile evidente ale eroului negativ, devine mai puţin înspăimântătoare, mai concretă, mai uşor de atacat. Este mai uşor să faci faţă unui duşman pe care-l cunoşti. Cu atât mai mult cu cât toţi eroii negativi au punctul lor slab, aşadar toate temerile pot fi nimicite.

• Apoi eroul negativ joacă un rol esenţial: el întruchipează toate slăbiciunile (interne) sau dificultăţile (externe) ale spectatorului. Astfel, un copil se poate identifica fără probleme cu Cenuşăreasa, dar îşi poate proiecta în acelaşi timp latura lui de copil capricios şi răsfăţat asupra surorilor vitrege ale Cenuşăresei (slăbiciuni), în timp ce un altul îşi poate imagina că surorile vitrege nu sunt decât reprezentarea evidentă a fraţilor săi mai mari care refuză să se joace cu el (dificultăţi).

„Atunci când un copil vă vorbește despre un erou negativ (un alt copil rău), el vă deschide o portiță spre tenebrele care-l frământă. Iar dacă decide să se joace cu acesta [...] o face pentru că povestea l-a învățat cum să-l domine."[1]

La fel ca în poveşti, spectatorii au şi ei mulţi duşmani în viaţa de toate zilele: chiar dacă aceştia sunt mai subtili şi mai puţin evidenţi, nu sunt mai puţin perfizi. Soarta eroilor negativi din poveşti oferă diferite soluţii imaginaţiei celui care va şti să profite de ele, pentru a-şi crea propriile soluţii. Există două tipuri de eroi negativi, care ne conduc la interpretări diferite.

EROUL NEGATIV CLASIC

El este întruchiparea răului şi nu are sentimente. îi place să-i facă pe alţii să sufere, nu este capabil să se schimbe sau să se adapteze, iar la sfârşitul poveşti este eliminat. în acest caz, se face dreptate, iar spectatorul se poate simţi în siguranţă şi apărat de soarta rezervată celor care fac rău. Cu atât mai mult cu cât eroii negativi

sunt deseori răspunzători de soarta lor, căci comportamentul lor şi intenţiile lor necurate conduc tocmai la pierzania lor[1]. Ideea că binele triumfă întotdeauna îl determină pe copil să adopte comportamentul unui „erou pozitiv", şi nu al unui „erou negativ", căci primul îi oferă indicii simbolice despre ceea ce este bine sau rău. în plus, moartea eroului negativ reprezintă finalul angoaselor inconştiente pe care copilul şi le proiecta asupra lui. Eroul, şi prin asociere copilul, nu este doar victorios, ci este şi eliberat de ceea ce îl frământa şi-l împiedica să progreseze. Sfârşitul eroului negativ îl ajută pe copil să spere că va putea trăi fără angoasele şi temerile sale cele mai profunde.

Exemplu concret

Gaston din *Frumoasa şi Bestia*

Moare alunecând în prăpastie, când încerca să ucidă Bestia, care ÎL iertase totuşi. Ceea ce îl distruge cu adevărat sunt orgoliul său nemăsurat şi incapacitatea de a se schimba şi a deveni mai bun.

Regina din *Alba-ca-Zăpada şi cei şapte pitici*

Din cauză că este geloasă pe frumuseţea fiicei sale vitrege, regina

încearcă să-şi ucidă rivala, dar moare bătrână şi urâtă.

Reversul acestui sfârşit fatal este că poate provoca un sentiment de vinovăţie şi teamă de a nu fi respins atunci când copilul se identifică prea mult cu personajele negative. în mod inconştient, copilul căruia i se spune deseori „eşti rău” sau care are impresia că nu reuşeşte să fie niciodată îndeajuns de bun („eroic”) riscă să ajungă la un raţionament nociv de tipul: „Dacă sunt atât de rău, lumea va vrea să scape de mine”. Această posibilitate, care este absurdă, poate fi moderată printr-o bună comunicare cu copilul după vizionarea filmului, dar şi prin expunerea la basme cât mai variate, în care şi eroii negativi sunt foarte diferiţi. [39]

EROUL NEGATIV NUANŢAI

Acţiunile lui au o motivaţie: eroul negativ se bate pentru ceva, la fel ca eroul pozitiv. Chiar dacă motivaţiile lui iniţiale nu sunt întotdeauna cinstite, el ştie să se adapteze şi se poate reabilita la sfârşit. Această soluţie mai puţin radicală oferă o alternativă violenţei şi permite o viziune mai puţin maniheistă asupra lumii. în plus, copiilor care se identifică cu personajele negative li se oferă posibilitatea de a se reabilita pentru a avea parte de o existenţă pozitivă. Salvarea e posibilă, iar acest lucru îl liniştеşte pe copil în privinţa posibilelor sale erori. Altfel spus, pentru a evita ca un copil să creadă că poate face orice, fără să sufere nicio consecinţă, în poveşti va fi nevoie de mult efort şi de multe sacrificii pentru salvarea eroului negativ. Este foarte important, aşadar, ca eroul negativ „nuanţat” să-şi poată răscumpăra greşelile prin actele sale.

39BETTELHEIM (Bruno), *op. cit.*

Exemplu concret

Fratele Urs

Un băiat din Alaska, Kenai, se răzbună pe o ursoaică şi o ucide, dar apoi rămâne lângă ursuleţul orfan Koda, ca să-şi răscumpere fapta, în acest film de desene animate, eroii negativi şi pozitivi se confundă deseori, ceea ce dă de înţeles copiilor care privesc filmul că nimic nu este doar alb sau negru, ci lucrurile se întrepătrund şi trebuie bine cântărite.

G. PERSONAJELE SECUNDARE

Aceste personaje pot fi extrem de diferite: caraghioase sau serioase, slabe sau puternice, de ajutor sau care îi judecă pe eroi, apropiate sau distante... Deşi, din cauza lor, nu putem defini un film de animaţie drept un basm propriu-zis, aceste personaje sunt purtătoarele unor simboluri şi au efecte terapeutice pe care este interesant să le cunoaştem.

FAMILIA

Oricât de atipică ar fi ea, familia îşi găseşte întotdeauna locul în basmele animate. Ea subliniază importanţa transmiterii generaţionale. Fie că sunt membrii unei familii prin adopţie *{Tarzan, Lilo şi Stitch, Sunt un mic ticălos)* sau copii biologici *{Incredibilii, Neînfricată, Trolii),* tinerii eroi vor să-şi înţeleagă mai bine originile pentru a se construi şi a-şi găsi calea proprie în viaţă. Aceşti eroi care aleg să urmeze calea strămoşilor pentru a se simţi împliniţi îi ajută pe tinerii spectatori să facă acelaşi lucru.

care nu știe de unde vine nu poate
știi nici încotro s-o apuce."

ELEMENTUL COMIC

Acesta nu este indispensabil în basmele tradiţionale, dar este deseori prezent în filmele de desene animate. Şi pe bună dreptate! Filmele sunt mult mai vizuale decât cuvintele, iar imaginaţia creatorilor o poate depăşi uneori în intensitate pe cea a copiilor. Aşadar, dacă eroii negativi au menirea să întruchipeze teama, personajele secundare caraghioase au menirea să atenueze teama, făcându-i pe copii să râdă. Teama există – nu putem nega acest lucru –, dar elementul comic îl poate ajuta pe spectator să uite de prezenţa ei la momentul potrivit, ca nu cumva aceasta să pună stăpânire prea tare pe copii. Acest lucru este foarte important în cazul copiilor de vârste mici, care se detaşează mai greu de fricile

DE HABSBOURG (Otto), *Le Nouveau Défi européen,* Fayard, 2007. lor. în general, prostioarele, glumele, situaţiile ridicole şi casca- doriile sunt instrumente universale pentru a alunga teama prin amuzament.

Exemplu concret

în *Regele Leu,* intensitatea scenei de luptă finale între lei şi hiene este temperată de dansul lui Timon şi de remarcile lui Pumbaa. Şi, invers, în *Spirit:: Armăsarul Vestului Sălbatic,* nu există personaje amuzante care să atenueze intensitatea anumitor scene şi să calmeze neliniştea micilor spectatori. De fapt, acest gen de filme în care momentele dure nu sunt „îndulcite" de nimeni şi de nimic se adresează unui public îndeajuns de matur, care poate să atenueze singur dificultatea anumitor scene.

„De dragul copilului dumneavoastră, nu trebuie să confundați expresia «a fi prost» cu «a face prostii», căci aceasta din urmă i s-ar putea părea culmea inteligenței."

în basmele animate, mentorul îl personifică pe adultul care vine în ajutorul copilului, care este capabil deopotrivă să îl îndrume şi să-l accepte aşa cum este. El reprezintă experienţa şi cunoaşterea pe care trebuie să le transmită, căci aceasta este misiunea lui. El îl reprezintă într-o oarecare măsură pe părintele binevoitor, lipsit de orice tensiune oedipiană, datorită poziţiei sale care este în egală măsură apropiată şi distantă (de pildă: Zâna albastră din *Pinocchio).* Ea îl îndrumă pe erou, care la început e neştiutor, spre maturitate. Această prezenţă liniştitoare îi permite personajului principal (şi deci spectatorului care se identifică cu el) să se simtă susţinut chiar şi în momentele dificile. Această coexistentă

ANTIER (Edwige), *op. cit.,* p. 97.

(acompaniere) nu este întotdeauna lipsită de asperităţi, iar eroul şi mentorul se schimbă deopotrivă datorită acestei întâlniri.

Exemplu concret

în filmul de animaţie *Maşini,* relaţia dintre Doc şi Flash este mai întâi agitată, căci niciunul dintre ei nu suportă să i se conteste valoarea. în cele din urmă însă, datorită acestei experienţe şi sprijinului oferit de Doc, Flash va deveni un „nou om".

3. PARTICULARITĂŢILE BASMULUI ANIMAT[9]

Basmele animate păstrează, aşadar, multe dintre elementele esenţiale ale basmului clasic şi perpetuează astfel, în felul lor, această moştenire cu virtuţi terapeutice. Există însă şi anumite deosebiri între basmele transmise pe cale orală şi cele animate moderne. Este posibil să percepem unele dintre aceste diferenţe drept o formă de adaptare de care putem profita.

K. O POVESTE PE CARE O PRIVIM

O primă deosebire notabilă, despre care am vorbit deja mai devreme, este faptul că basmul animat este vizual. Spre deosebire de povestea spusă în cuvinte, filmul oferă imagini precise, rod al imaginaţiei şi interpretării câtorva persoane: echipa de creatori, realizatorul şi/sau producătorul. Filmul a pierdut o parte din misterul tradiţiei orale (aşa cum s-a întâmplat şi odată cu apariţia poveştilor tipărite). Posibilitatea de a ne proiecta propria imaginaţie în zonele de umbră transmise în mod voluntar de

poveste este, aşadar, redusă. Chiar şi în cazul unor imagini explicite, publicul continuă să asimileze numai ceea ce vrea (conştient

sau nu) să vadă şi să înţeleagă. în cazul aceluiaşi film, al aceloraşi imagini proiectate în faţa unei săli pline de spectatori, fiecare privitor va avea o interpretare diferită în funcţie de viaţa sa, de experienţele sale, de starea de spirit sau de persoana cu care vede filmul. Misterul se reduce, aşadar, dar capacitatea de transfer continuă să existe, iar posibilitatea de a descoperi lucruri noi sporeşte.

B. O ADAPTARE MAI LARGĂ

A doua deosebire faţă de tradiţia orală constă în faptul că basmul animat este difuzat pe scară mult mai largă, pentru un public mult mai numeros şi mai diversificat decât în cazul lecturii unei poveşti. în mod paradoxal, filmul redă poveştii un caracter universal, pe care tradiţia scrisă l-a restrâns, pentru că se adresa numai anumitor sectoare ale populaţiei (Charles Perrault şi-a scris *Poveştile* în special pentru curtea regelui)[40].

Difuzarea pe scară largă limitează însă posibilitatea de a schimba unele detalii ale basmului, ceea ce povestitorii tradiţionali puteau face. Oricum, chiar dacă basmele animate nu se adaptează direct la indivizi, ele se adaptează tendinţelor sociale. Femeile, de pildă, sunt mult mai puternice şi mai independente *(Neînfricată, Moana/Vaiana)*, construcţiile familiale evoluează *(Povestea jucăriilor),* iar dezvoltarea personală este mai importantă decât căsătoria *(Regatul de gheaţă).* în plus, datorită diferitelor niveluri de lectură, basmele animate se adaptează uşor la vârsta spectatorilor,

40 SALEH (Zeenat), „Disney et sa baguette magique”, *CinemAction,* nr. 116,
coord. de AUROUET C., Editions Charles Corlet, 2005, pp. 170-176.

pentru ca fiecăruia să-i placă ce vede şi să fie impresionat. Acest lucru permite abordarea poveştii, a umorului şi a personajelor în mod diferit, în funcţie de maturitatea şi referinţele proprii fiecărei generaţii (vezi caseta următoare).

Exemplu concret

Kirikou şi vrăjitoarea'

Scena din film care explică cum a devenit vrăjitoarea Karaba o vrăjitoare rea este îndeajuns de sugestivă pentru ca spectatorii copii să înţeleagă că nişte bărbaţi i-au făcut rău şi pentru ca adulţii să înţeleagă că a fost victima unui viol. Fără a avea intenţia de a-i şoca pe copii cu un subiect atât de dificil, această poveste abordează totuşi o problemă delicată. Michel Ocelo spunea de altfel într-un interviu[41] [42] că tema pe care a abordat-o a încurajat cel puţin o spectatoare să-şi împărtăşească experienţa personală. După părerea ei, Kirikou întruchipează „emanaţia lui Karaba pentru ca ea să-şi poată depăşi tragedia personală". Vizionarea filmului a încurajat-o pe această spectatoare să vorbească despre ceea ce i s-a întâmplat şi să-şi poată trăi viaţa mai departe. Astfel, basmul animat continuă să se adapteze La publicul său într-un mod mai direct sau mai puţin direct şi să-i permită fiecărui spectator să extragă din el ceea ce îi este necesar la un moment dat.

C. O VERSIUNE ATENUATĂ

A treia deosebire: basmul animat este în general „îndulcit”, spre deosebire de versiunile iniţiale, mai şocante şi mai dure.

Exemplu concret

Cenuşăreasa

41 Filmul descrie strădaniile unui copil (Kirikou) dintr-un sat african, care vrea să-şi scape satul de vrăjitoarea cea rea, Karaba *(N.t.).*

42 GUDIN (Christine), „J’utilise les contes comme un minerai avec lequel j’essaie de faire des bijoux”, Interviu cu Michel Ocelot, *CinémAction,* nr. 116, Éditions Charles Corlet, 2005, pp. 267-274.

în versiunea Fraţilor Grimm, surorile vitrege ale Cenuşăresei îşi mutilează picioarele pentru a-şi putea băga piciorul în pantof, iar răutatea lor e pedepsită de păsări, care le scot ochii. Au fost rele pentru că-şi doreau să fie cele mai frumoase, iar pedeapsa lor a fost să nu mai fie capabile să vadă frumuseţea, dar au fost şî desfigurate în acelaşi timp... Pedeapsa este pe măsura faptei. în orice caz, versiunea Disney este mult mai blândă...

Această etapă de adaptare poate însă lipsi povestea de o parte a puterii sale educative, căci nu-l mai pune pe cititor faţă în faţă cu anumite realităţi dure ale vieţii, iar pe copii îi îndepărtează de simbolul dătător de siguranţă: dreptatea absolută. Tinerii spectatori din ziua de azi sunt deja îndeajuns de expuşi, fără să vrea, la imaginile unei actualităţi deseori violente, aşa încât nu mai e nevoie să fie şocaţi în şi mai mare măsură. Sperăm însă ca ei să aibă posibilitatea să aleagă să înveţe singuri, amuzându-se şi entuziasmându-se. Basmele transmise pe cale orală în vremurile de demult vorbeau despre o realitate în care copiii creşteau şi erau educaţi cu frica bătăii. Basmele de acum sunt pozitive şi mai încurajatoare. Ele reprezintă tipul de educaţie privilegiat actualmente, propunând o motivaţie sau un imbold (celebrul morcov care a înlocuit băţul), pentru a-i încuraja pe copii să progreseze de bunăvoie. Noţiunea de dreptate continuă să existe prin intermediul unor pedepse care pot fi destul de severe, dar care deseori sunt mai puţin explicite.

Exemplu concret

Tarzan

în film, îl zărim pe Clayton, personajul negativ, atârnat de un copac (ca în teatrul de umbre chinezesc). El este pentru totdeauna prizonierul naturii pe care a vrut s-o exploateze în beneficiul său (şi în acest caz soarta este pe măsura erorii comise). Faptul că

moartea Lui este doar sugerată, fiind dedusă indirect (umbra este vizibilă doar pentru o fracţiune de secundă), atenuează violenţa, dar spectatorul înţelege perfect că este vorba despre un final neplăcut.

D. LOGICA PRECEDE SIMBOLISTICA

Cea din urmă diferenţă între basmul oral şi cel sub formă de film este marcată de pierderea simbolurilor. în poveştile tradiţionale, fiecare detaliu este un simbol care are sens pentru inconştient. De pildă, în povestea *Cele trei pene fermecate* (Fraţii Grimm), cel mai mic fiul al regelui reuşeşte să moştenească tronul datorită unei broaşte ascunse sub pământ, care îl ajută să-şi împlinească visul. în mod simbolic, animalul reprezintă Se-ul tânărului erou, iar atunci când el se conectează la această parte inconştientă (armonia Se-ului, Eului şi a Supraeului), eroul poate progresa spre înţelepciune şi accede la maturitate, simbolizată prin statutul regelui (dacă doriţi mai multe detalii despre analiza simbolică a acestei poveşti şi a multor altora, vă invit să citiţi excelenta carte a lui Bruno Bettelheim, *Psihanaliza basmelor).* Nimeni nu ştie însă de unde apare broasca, nici ce face ea sub pământ şi de ce decide să-l ajute pe erou. Toate aceste detalii nu au nicio importanţă în povestea tradiţională, căci copilul înţelege inconştient doar ceea ce îi este de folos pentru a creşte. în filme, această putere simbolică se diminuează în favoarea unei înţelegeri mai realiste şi explicite, care înlesneşte înţelegerea conştientă a poveştii. Intervenţia neexplicată a broaştei ar putea fi luată drept o lipsă de coerenţă a scenariului. în poveste, simbolistica pare, aşadar, să conteze mai mult decât logica, în timp ce în filmul de animaţie este invers. De ce?

• în primul rând, povestea orală durează mult mai puţin (5 până la 20 de minute, în funcţie de povestitor) decât filmul (care durează cel mai adesea o oră şi jumătate). Acest mic interval induce o

concentrare importantă de simboluri care ar fi, fără îndoială, mai deranjantă dacă ar dura mai mult timp. Filmul îşi poate permite să fie mai lung, căci imaginaţia solicitată într-o poveste orală are nevoie de mai multă energie (căci totul trebuie

să fie creat din nimic) decât imaginaţia solicitată de o poveste vizuală, care vine deja cu imagini de-a gata. Asta pentru că 80% din informaţia pe care o percepem foloseşte canalul vizual şi, cel mai adesea, ceea ce vedem este şi ceea ce reţinem mai bine. Filmul este deci mai uşor de urmărit decât o poveste transmisă doar pe cale orală, ceea ce permite în egală măsură o durată mai mare a basmului animat.

• Aspectul vizual este foarte important, aşadar. Simbolistica poate fi mult mai bogată în basmele orale, căci este doar sugerată, în timp ce în filme, este arătată în mod explicit. Iar simbolul ce provine din inconştientul colectiv este mult mai puternic atunci când ni-l însuşim în mod direct. îl acceptăm cu mai multă uşurinţă dacă este posibil să-l adaptăm situaţiei noastre. Imaginea explicită limitează, în schimb, această posibilitate, iar simbolul, neajustat reprezentărilor spectatorului, poate părea străin şi impus, deoarece este introdus prin intermediul unei alte imaginaţii decât a noastre.

• în fine, povestaşul se poate adapta auditorului său, se poate baza pe anumite simboluri, poate renunţa la cele care par să fie mai greu de asimilat, răspunde la întrebări şi potriveşte ele- mentele-cheie în asa fel încât auditoriul să continue să fie atent.

>

Filmul, odată creat, nu se mai adaptează (cu excepţia traducerilor în limbile altor ţări, unde rulează). Trebuie să fie, aşadar, uşor de înţeles pentru a putea impresiona un număr cât mai mare de spectatori. Spectatorul aşteaptă nişte explicaţii şi răspunsuri pentru fiecare acţiune. Un film poate fi deci plin de simboluri, dar scenariul principal trebuie să rămână logic şi clar. Tocmai de aceea filmul adoptă deseori un punct de vedere omniscient, care îi permite

spectatorului să înţeleagă mai bine ansamblul situaţiei şi punctele de vedere ale diferitelor personaje, în timp ce povestea orală se concentrează cel mai adesea asupra unui singur erou.

Exemplu concret

Comparaţie între o poveste clasică şi adaptarea ei pentru marele ecran: *Frumoasa din pădurea adormită*

în versiunea Fraţilor Grimm, prinţul apare pentru prima oară atunci când prinţesa se trezeşte. Povestea nu ne spune nici cine este, nici de unde vine, eL ajunge fără probleme la castel (tufele cu spini se dau laoparte în faţa Lui). Ceea ce contează este că eL ajunge când prinţesa este pregătită să-şi primească sărutul. Cei o sută de ani reprezintă simbolic intervalul necesar pentru ca tânăra fată să fie îndeajuns de matură pentru a deveni o persoană adultă. De altfel, toţi prinţii care încearcă prea devreme s-o salveze mor în mărăcin iş, ceea ce evocă pericolele pe care le întâmpini când te maturizezi prea devreme.

în versiunea Disney, prinţul apare din primele minute ale filmului, iar afecţiunea lui pentru prinţesă este marcată de legătura dintre taţii Lor. El o întâlneşte pe prinţesă şi o îndrăgeşte înainte să adoarmă şi luptă împotriva zânei rele ca s-o salveze. Somnul prinţesei Aurora nu durează mult, căci de astă dată nu mai primează simbolistica perioadei de latenţă, ci dezvoltarea unei poveşti de dragoste care să pară verosimilă. Aceasta trebuie să se bazeze pe eforturi şi pe o trăire împărtăşită, pentru ca spectatorul să se poată identifica mai uşor cu personajele pe care le cunoaşte şi le înţelege.

E. CONCLUZIE

Basmele tradiţionale impresionează cu mai multă uşurinţă inconştientul şi vehiculează, cu ajutorul simbolurilor, numeroase mesaje despre dezvoltarea copilului. Basmele animate sunt mai sărace în simboluri şi impresionează, aşadar, în mod indirect inconştientul. Ele pot fi vizionate de un public mai numeros, iar timpul de vizionare, mai lung şi axat pe

vizual, îi înlesneşte spectatorului imersiunea în poveste şi-i oferă mai multe posibilităţi de identificare şi proiecţie.

După părerea mea, este important să combinăm cele două maniere de a spune o poveste. Filmele nu înlocuiesc basmele tradiţionale: ele le democratizează, le deschid, le completează, pentru a îndeplini mai bine rolul de poveste universală capabilă să însoţească orice persoană în dezvoltarea sa. Cel mai interesant pentru dezvoltarea unui copil este să asocieze lectura poveştii originare cu vizionarea filmului de animaţie, chiar dacă apoi vor trebui discutate deosebirile şi asemănările dintre ele.

Deşi este adevărat[1] că basmele animate pierd anumite aspecte atractive ale basmelor clasice, ele oferă totuşi o largă paletă de posibilităţi, fapt pentru care merită să le acordăm tot interesul. Perpetuând regulile basmelor clasice, ele perpetuează şi contribuţia lor educativă pozitivă şi transmit o parte din înţelepciunea acumulată de generaţiile precedente. Basmul animat poate oferi astfel numeroase mesaje importante ascunse sub o aparentă naivitate. în cea de-a doua parte a cărţii, vom discuta pe larg despre unele dintre aceste mesaje, pentru a le putea folosi eficient în cinematerapie.

Cele trei elemente de bază ale unei cinematerapii eficace în familie

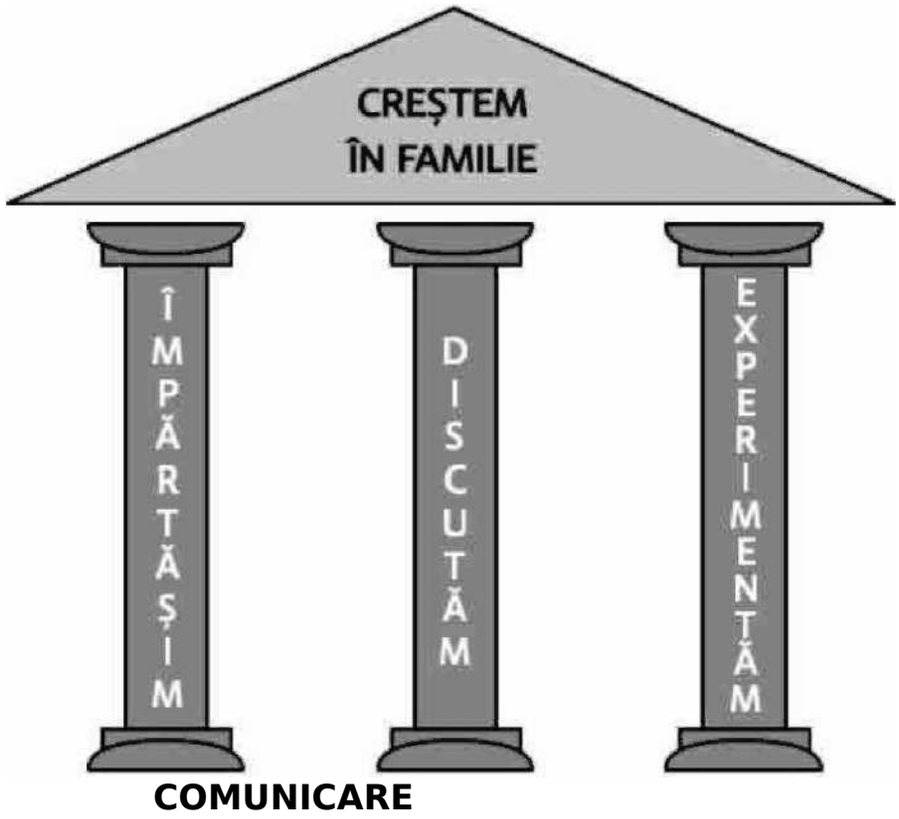
în această carte am încercat să evidenţiez aspectul de „autocoaching” al cincmatcrapici. Altfel spus, scopul esenţial nu este să vindecăm într-un context medical, ci să prevenim, să reparăm şi să acţionăm în sfera familială cu ajutorul unui instrument ludic şi instructiv: basmul animat. Pentru a reuşi acest lucru, cinematera- pia în familie se bazează pe trei etape pe care le putem considera trei elemente de bază (trei piloni):

1. Să petrecem împreună câteva clipe plăcute şi să ne împărtăşim reacţiile imediate, bogate în sensuri pentru spectator şi apropiaţii săi.
2. Să iniţiem un dialog deschis şi binevoitor pe baza basmului animat, pentru a stimula şi a alimenta contribuţiile benefice.
3. Să experimentăm, prin acţiune sau joc,

învăţămintele pozitive ale filmului, pentru a le consolida şi adapta.

Pentru a rezista, aceşti trei piloni au nevoie de un soclu comun pe care să se sprijine şi să se bazeze: comunicarea. Fie că se realizează prin cuvinte, postură, contact sau priviri, comunicarea este baza indispensabilă pentru ca fiecare pilon să reziste.

Datorită unei astfel de fundaţii şi unei susţineri solide, cinematerapia îl poate ajuta pe fiecare spectator care doreşte să se dezvolte în familie. Să vedem acum mai îndeaproape ce înseamnă cei trei piloni.



1. SĂ ÎMPĂRTĂŞIM

Să împărtăşim înseamnă să aprindem televizorul, să

ne adunăm pe canapea şi să trăim o experienţă unică, agreabilă şi instructivă în familie. în cadrul acestei experienţe, trei elemente-cheie sunt foarte importante:

- **înainte:** Mai întâi, este foarte important să alegem basmul animat potrivit. Acesta trebuie selectat în funcţie de câteva criterii: vârsta copiilor care sunt de faţă, gusturile lor şi cele ale părinţilor. Ceea ce contează este ca fiecare participant la vizionare să se bucure de experienţă.

• **în timpul:** Urmează apoi vizionarea filmului. Pentru copil este important să-l vadă în familie, măcar prima oară. Acest lucru îi va permite să stabilească o comunicare verbală şi nonverbală în timpul filmului. Părinţii şi copiii pot discuta în timpul vizionării. Aceste discuţii sunt foarte succinte, aşa încât copilul le va uita imediat. în plus, faptul că părinţii şi copiii sunt împreună le permite să-şi împărtăşească reacţiile afective şi emoţiile fără ajutorul cuvintelor. Pentru ca acest schimb să fie şi mai intens, spectatorul are de câştigat dacă este în starea de „atenţie conştientă", altfel spus, într-o stare de receptivitate sporită, care îi permite să capteze mai bine semnalele interne (reacţii, emoţii, comportamente şi afecte personale) şi externe (reacţii, emoţii, comportamente şi afecte ale celor din jur).

• **După:** Şi, în fine, după ce se termină filmul, copiii au deseori reacţii pe care este interesant să le recunoaştem şi să le înţelegem pentru a-i însoţi mai bine. Uneori, trebuie să îndreptăm atenţia copilului spre realitatea imediată şi/sau să-l liniştim pentru a putea începe apoi un dialog constructiv.

Să vizionăm împreună un film = să ne bucurăm
de învăţămintele sale pozitive

2. SĂ DISCUTĂM

Atunci când copilul este binedispus după vizionarea filmului, este bine să-i ascultăm impresiile şi să-i punem nişte întrebări, să discutăm despre film şi să-l

ajutăm astfel să-l înţeleagă mai bine.

- **Să înţelegem filmul:** Dialogul, dat fiind că îl determină pe fiecare participant să spună ce gândeşte despre film şi ce impresie i-a făcut, ne ajută să înţelegem filmul mai bine. în plus, fiecare revenire ne face să privim altfel povestea şi ne ajută să descifrăm

mai multe sensuri. Filmul este, aşadar, mai bine înţeles; el este asimilat suficient de bine încât să ne putem da seama dacă ne-a plăcut sau nu.

• **Să-i înţelegem pe cei din jur:** Un schimb de întrebări şi răspunsuri le permite părinţilor să-şi înţeleagă mai bine copiii, şi invers. Răspunsurile dezvăluie cum gândeşte copilul, cum se simte, ce îşi doreşte, ce probleme îl frământă, ceea ce îi ajută pe părinţi să-şi ajute copilul mai eficient în depăşirea anumitor dificultăţi.

• **Să ne înţelegem pe noi înşine:** în fine, dialogul care urmează după vizionarea filmului îi ajută pe copil şi pe părinţi deopotrivă să se aplece asupra lor, mai mult sau mai puţin conştient, ca să găsească nişte soluţii, să se adapteze şi să avanseze. în plus, dialogul creează o punte cu două sensuri între imaginar şi real, care ne permite să conştientizăm contribuţia pozitivă a basmelor animate. Părintele îşi poate ajuta copilul să se identifice (alegându-şi ca model, la momentul potrivit, anumite personaje-cheie) şi să se proiecteze în poveste (ajutându-şi copilul, de pildă, să se exprime prin intermediul unui personaj).

Datorită dialogului, legăturile create astfel între persoane şi între real şi imaginar vor putea spori capacitatea basmelor animate de a-şi distra spectatorii şi de a-i ajuta să se dezvolte.

întrebări + ascultare = conştientizăm
învăţămintele pozitive ale filmelor văzute

3. SĂ EXPERIMENTĂM

Experimentarea ne permite să trecem de la înţelegerea teoretică a cuvintelor şi a imaginilor la asimilarea lor concretă. Aceasta este importantă, chiar indispensabilă, în cazul copiilor mai mici de 10 ani, pentru a-şi contura nişte „concepte înalt personalizate”[1], care îi ajută sâ cunoască lumea mai uşor. Copilul, experimentând şi testând ceea ce a putut înţelege din film, poate continua să comunice, să creeze şi să testeze propria sa versiune asupra evenimentelor. Dacă pune în practică aceste lucruri, poate aprofunda şi modifica ceea ce a înţeles, pentru a-şi însuşi mai bine informaţiile. El îşi poate dezvolta astfel imaginaţia, se poate simţi în siguranţă (lucrurile neînţelese sunt mai puţine) şi mai încrezător („sunt în stare să transform ceea ce văd în realitate”). în cazul copiilor, experimentarea poate îmbrăca forma unui joc (se joacă cu jucăriile, imită personajele, interpretează roluri...) sau a unei manifestări artistice (desenează, pictează, dansează...). în cazul celor mari, se poate concretiza sub forma unor obiective alese şi inspirate de basmul animat. Adultul este interesat să-şi poată ajuta copilul să devină un actor al vieţii sale, un agent capabil să concretizeze şi să consolideze ceea ce a asimilat datorită filmului şi dialogului, dar fără a pierde din vedere şi clipele de amuzament din familie.

Aplicare (obiective, jocuri, arte) = punerea în practică a învăţămintelor pozitive ale filmului [43]

43BETTELHEIM, *op. cit.*

Cum pregătim şi ne bucurăm de momentele petrecute împreună

1. SĂ VIZIONĂM UN FILM ÎN FAMILIE

în această carte am tot vorbit despre ce înseamnă să împărtăşeşti o experienţă intensă şi să discuţi cu ceilalţi despre ce simţiţi. Principala condiţie pentru a putea trăi un astfel de moment este, firește, să fii în familie (în sensul larg al cuvântului). Părintele, când decide să propună o activitate la care să participe toată familia, demonstrează cât de mult îl interesează copiii săi – el creează astfel elemente de interes şi de amuzament comune, amintiri presărate cu râsete şi bucurie, momente de complicitate unice.

Sfaturi şi trucuri

Pregătirea atmosferei de dinaintea vizionării filmului este foarte importantă, căci îi permite copilului să se pregătească, să-şi activeze receptivitatea şi dorinţa de a-l vedea. Copiilor le place foarte

mult când părinţii improvizează şi folosesc tot felul de trucuri care

amintesc de film: se machiază, se costumează, pregătesc gustări, dansează, fac jocuri de lumini, le spun povestea pe care se bazează desenul animat, aleg o jucărie de pluş sau un obiect..., totul fiind legat de film.

Familia prezentă la vizionarea filmului este deschisă la dialog şi aşteaptă cu nerăbdare să fie puse întrebări şi să fie împărtăşite impresii. Răspunsurile (în general scurte) de pe parcursul vizionării îl pot linişti pe copil şi îi permit să urmărească filmul în continuare în bune condiţii. în plus, întrebările lui le oferă părinţilor indicii despre temele interesante pe care le pot aborda mai târziu în discuţia cu el, iar răspunsurile succinte ale părinţilor pot contribui la dezvoltarea stării de atentie conştientă.

în timpul proiecţiei filmului, comunicarea nu înseamnă neapărat să se vorbească. Comunicarea nonverbală are o importanţă majoră în această etapă de transmitere. Prezenţa membrilor familiei, adunaţi cu toţii în faţa aceluiaşi ecran, lasă să se facă simţite elemente preţioase despre trăirile fiecăruia. Dacă filmul este vizionat fără supravegherea părinţilor, copilul nu poate fi susţinut în cazul unor reacţii pe care acesta le poate suscita. împărtăşirea trăirilor este foarte importantă în cazul copiilor foarte mici, care se află într-un stadiu de dezvoltare în care au nevoie de apropiere, de intimitate. De pildă, un copil care se agită în cazul unor scene de violenţă, care se ghemuieşte în braţele părinţilor sau care plânge la vederea anumitor scene îşi transmite emoţiile fără să spună un cuvânt. El dă frâu liber emoţiilor într-un context liniştitor, în care părintele, precum o ancoră,

întruchipează realitatea şi îi potoleşte imaginaţia, fără a o bloca însă. Aceste emoţii reflectă lumea sa interioară şi reprezintă indicii ce trebuie să fie receptate de cei din jur.

în această logică a împărtăşirii, atunci când părintele cade pradă unei emoţii, şi el o poate exprima prin cuvinte sau prin

gesturi. Copilul, când constată că şi cei din jur sunt impresionaţi de film, se va simţi mai în largul lui să comunice despre el atunci când va simţi nevoia s-o facă. Faptul că-şi împărtăşeşte emoţia îl ajută s-o înţeleagă mai bine şi s-o scoată la iveală, să scape de ea, pentru ca angoasa să nu-l acapareze.

Părintele, prin prezenţa şi luarea sa de poziţie, acţionează ca un mediator între copil şi ecran. El aprobă alegerea poveştii şi îi permite implicit copilului să-şi proiecteze fantasmele asupra personajelor fără să se simtă vinovat. El este purtătorul unui mesaj menit să-l liniştească şi să-l stimuleze pe copil, care ştie că părintele e lângă el şi-l poate sprijini când cade pradă emoţiilor şi îşi pune întrebări. înlesnind comunicarea bazată pe reacţiile spontane ale copilului, pe care acesta alege să le împărtăşească, adultul îi este alături şi îi încurajează cu bunăvoinţă reacţiile. Transmiterea şi difuzarea de valori intergeneraţionale, atât de preţioase în tradiţia poveştilor orale, pot fi păstrate într-o manieră ludică şi creativă – un soi de variantă modernă a momentelor în care strămoşii noştri povesteau basme la gura sobei...

Află mai mult

Ecranele şi copiii

Pe parcursul dezvoltării, copilul are nevoie să-şi creeze repere spaţiale (să exploreze, să arunce lucruri, să guste, să atingă...), temporale (să înţeleagă înlănţuirea activităţilor zilnice, alternanţa zi/noapte, să vorbească despre activităţile desfăşurate sau pe care urmează să le desfăşoare, să întoarcă paginile unei cărţi...) şi sociale (să comunice, să întâlnească oameni, să înţeleagă ce înseamnă diferenţele între anumite Lucruri şi să aibă parte chiar şi de unele frustrări...). Folosirea prea devreme şi prea intensă a ecranelor

poate întârzia deprinderea acestor lucruri, cu atât mai mult atunci când copilul e lăsat singur în faţa lumii virtuale[44].

în cadrul cinematerapiei, ecranul este un suport (şi nu un scop în sine) folosit în mod conştient de părinte pentru a contribui la dezvoltarea armonioasă a copilului. împărtăşirea, dialogurile şi experimentele asociate filmului îmbogăţesc reperele spaţiale, temporale şi sociale pe care copilul este pe cale să şi le dezvolte.

în plus, filmul vizionat în familie are o funcţie de coagulare: el devine un suport de experienţă colectivă, un vector de comunicare şi de referinţe comune, care îmbogăţesc experienţa familiei şi consolidează legăturile în cadrul unei aventuri comune. Copiii, adolescenţii şi familiile lor se consolează atunci când observă în film aceleaşi probleme cu care se confruntă în viaţa de zi cu zi. Anumite filme, având efecte similare unui grup de sprijin, îi ajută pe spectatori să se simtă mai puţin singuri şi mai puţin izolaţi.

Sfaturi şi trucuri

Ce fel de ecran?

De obicei, tabletele, telefoanele şi Laptopurile de talie mică reduc posibilitatea de a viziona un film sau de a juca jocuri în număr mai mare. Ele încurajează mai degrabă singurătatea şi izolarea, în schimb, ecranul televizorului sau cel de la cinematograf sunt îndeajuns de mari pentru întreaga familie, ele sunt, aşadar, mult mai adaptate pentru cinematerapie.

Pe de altă parte, nu este întotdeauna posibil să

44 BOSSEIÈRE M.-C., DUCÂND A A.-L. şi MARCELLI D., „Plaidoyer pour un nouveau syndrome: «exposition précoce et excessive aux écrans»„ (EPEE), *Enfance & Psy,* nr. 79, 2018, pp. 142-160.

privim un film împreună. Părintele, de pildă, poate fi ocupat cu treburi sau copilul a văzut poate deja filmul la un prieten. Tot astfel, persoana care se ocupă de copil – psiholog, coach, educator, profesor sau altcineva – poate că nu are la dispoziţie acea oră şi jumătate necesară pentru a viziona un film. în măsura în care este posibil, atunci când copilul vizionează filmul singur, este recomandabil să alegem un film pe care l-a mai văzut deja înainte în compania cuiva. în acest caz, copilul şi-a creat deja nişte repere, părintele a avut grijă să-i alunge temerile, aşa că ştie că totul se termină cu bine pentru erou. în plus, îşi aminteşte cu plăcere de vizionarea trecută, în compania celor dragi, şi asta e de natură să-l liniştească. Prin urmare, este mai puţin probabil ca cel mic să se regăsească din nou faţă în faţă cu temerile sale. în orice caz, ceea ce este important în cinematerapie este ca cel mic să se bucure de compania cuiva, fie şi după vizionare, pentru ca el să poată face legătura între ficţiune şi realitate. Pentru ca acest lucru să fie posibil, părintele poate încerca să afle ce a înţeles copilul şi ce a simţit vizionând acest film. în acest caz, experienţa nu este la fel de spontană şi completă ca în cazul vizionării filmului împreună, dar interesul din partea părintelui şi dialogul pot asigura într-o oarecare măsură împărtăşirea experienţei.

Sfaturi şi trucuri

Ajutaţi-i pe copiii mai puţin vorbăreţi să discute despre film după vizionare

întrebarea pe care i-o punem în primul rând copilului este: „Poţi să-mi povesteşti filmul pe care L-ai văzut?" în cazul copiilor mai

mari, acest tip de abordare e suficientă pentru a obţine rezultatul scontat, dar în cazul celor mai mici, întrebarea se poate dovedi prea vagă, prea ambiguă şi poate solicita prea multe răspunsuri posibile pentru ca ei să reuşească să formuleze măcar unul. Ca să-î ajutăm să se exprime, este posibil să punem întrebări generice care se inspiră din etapele clasice ale călătoriei eroului: „Cine este eroul?", „Cum este la începutul filmului?", „De unde vine, unde se află la începutul filmului?", „Care este visul lui?", „Cu ce probleme se confruntă?", „Primeşte ajutor din partea cuiva? Cine îl ajută?", „Cum reuşeşte să-şi rezolve problema?" „Şi-a putut împlini visul?", „Ce a câştigat la sfârşit? Cum arată el acum?"...

2. SĂ STIMULĂM ATENUA CONŞTIENTĂ

Pentru ca filmul să-şi poată îndeplini rolul terapeutic, spectatorul trebuie să devină conştient de ceea ce vede *(conscious awareness).* Această tehnică a cinematerapiei ne invită să ne concentrăm asupra filmului şi reacţiilor pe care le provoacă acesta în timpul vizionării. Scopul este să fim deplin receptivi la trăirile noastre, precum şi la ale celor din jur, fără să le judecăm sau analizăm imediat. Ideea de bază este că experienţa precede procesarea intelectuală, altfel spus, corpul simte ceva înainte ca mintea să interpreteze ceea ce simţim. Să practici „atenţia conştientă" presupune, aşadar, să priveşti filmul cu tot corpul şi mai puţin „cu creierul", pentru ca acesta să nu îţi altereze emoţiile, încercând să le descifreze raţional în mod prematur. Dacă eşti atent la reacţii, ai ocazia să primeşti indicii importante despre modul în care percepi, înţelegi şi te îmbogăţeşti pe parcursul filmului.

psihice și fizice provocate de film."

Sfaturi şi trucuri

Ce înseamnă să fii atent în mod conştient

- Să fii atent La poveste şi La tine însuţi.
- Să-ţi încurajezi curiozitatea, fără să te pronunţi şi acceptând tot ceea ce ţi se întâmplă atunci când receptezi filmul.
- Să fii atent La modul în care imaginile, ideile, personajele şi situaţiile îţi afectează trăirile.
- Să dai curs emoţiilor şi să le Laşi să se manifeste cu

bunăvoinţă, să Le dai frâu Liber.

GILLY (Patrice), *op. cit.,* p. 54.

• Să fii atent la momentele de tensiune sau de relaxare ale corpului.

• Să fii atent la modul în care respiraţia îţi este afectată şi să respiri atunci când emoţia devine prea puternică.

• Notează scenele în care se petrece ceva în tine (de pildă: la scena revederii, simt un nod în stomac). Aceste note, reale sau mentale, îţi vor fi foarte utile pentru a întreţine şi a îmbogăţi dialogul (real şi interior) de după vizionarea filmului.

Atentia conştientă este o tehnică destul de accesibilă unui adult capabil să fie atent şi perseverent. Ea impune în acelaşi timp o anumită maturitate, căci îndreptarea către interiorul nostru şi deschiderea către ceilalţi nu funcţionează întotdeauna de la sine. Copilul este prin esenţă „egocentric” şi nu a dobândit încă acele competenţe necesare pentru a verbaliza ceea ce simte, îi vine greu, aşadar, să conştientizeze ceea ce percepe în mod inconştient la el sau la ceilalţi.

Noţiunea de împărtăşire capătă acum mai mult sens, căci rolul celor mai în vârstă va fi să-i ajute pe cei mai tineri să înţeleagă ce se petrece în interiorul lor şi în jurul lor în timpul filmului. Pentru ca acest lucru să fie posibil, este important ca adultul să fie el însuşi conştient de posibilul impact al filmului. Acest aspect este important pentru ca adultul să-şi poată ajuta eficient copilul „să conştientizeze” ceea ce-i oferă filmul. întrebările, transpunerea în cuvinte a experienţei imediate sau răspunsurile la întrebările puse îl vor putea ajuta pe copil să se obişnuiască treptat cu acest proces de autocunoaştere şi cu

indiciile la care trebuie să fie atent. Iar acest model îl ajută să-şi consolideze legătura cu propriile percepţii. Cu cât spectatorul tânăr se implică mai mult în aceste dialoguri, chiar şi în mod indirect, cu atât mai mult îşi va dezvolta capacitatea de conştientizare ca pe ceva firesc. Copilul poate interioriza treptat, ca în cazul oricăror învăţăminte, ceea ce provine iniţial din exterior, dar apoi poate fi însuşit.

Sfaturi şi trucuri

r

Cum să-l încurajăm pe un copil să deprindă atenţia conştientă

• Să fim atenţi La copil. Crisparea, Lipsa de atenţie, agitaţia, plânseteLe, dezinteresul trecător, modificările respiraţiei, râsetele, nemişcarea etc. ne indică cel mai adesea că se petrece ceva, că micuţul nostru are probleme. Este indicat să vă notaţi aceste observaţii pentru a nu le uita şi pentru a vorbi despre ele mai târziu.

• Să fim curioşi, fără să judecăm. Copilul îşi acceptă mai uşor trăirile dacă părinţii le acceptă cu bunăvoinţă, fără să-L judece.

• Să ne exprimăm în mod spontan propriile emoţii, prin cuvinte sau reacţii, pentru a-i arăta că şi noi simţim tot felul de Lucruri şi pentru a îmbogăţi astfel împărtăşirea sentimentelor.

• Dacă micuţul pune întrebări, oferiţi-i răspunsuri scurte, asumate şi adaptate. „De ce plângi?" întreabă el. „Pentru că îl văd pe acel copil regăsindu-şi părinţii şi mă gândesc cât sunt de norocoasă că te am, şi asta mă emoţionează."

• Dacă observaţi că micuţul se confruntă cu emoţii prea puternice sau că nu-i mai tace gura, opriţi vizionarea. „Puterea telecomenzii" (vom reveni la ea mai încolo) ne poate ajuta să ţinem pasul cu trăirile copilului într-un ritm adecvat. La cinematograf, putem ieşi câteva clipe din sală şi să revenim pe cât posibil înainte de final, pentru ca micuţul să vadă deznodământul fericit (care-l ajută să se simtă mai bine, să se elibereze de povara trăirilor dinainte). Este important să vorbiţi despre posibilitatea acestui moment de copleşire afectivă înainte de începerea filmului.

• Puneţi-i întrebări scurte atunci când observaţi că reacţiile lui sunt mai puternice; astfel, îl ajutaţi să înţeleagă ce se întâmplă cu el din punct de vedere emoţional: „Ce ai simţit când ai văzut lucrurile astea?" Evitaţi, în schimb, întrebările care stimulează aspectul cognitiv: „De ce crezi că eroul a ales soluţia asta, şi nu alta?" Pe acestea le puteţi pune mai târziu, în timpul dialogului pe care-l veţi avea cu el, căci nu este cazul să-i perturbaţi trăirile imediate.

Ţinând cont de toate aceste lucruri, putem spune că fiecare spectator poate ajunge să trăiască din plin experienţa cinematografică în starea de „atenţie conştientă”. Unul dintre numeroasele

avantaje ale cinematerapiei în familie este că un copil poate face asta fie de unul singur, fie însoţit de părinţi (sau de alte persoane apropiate).

3. SĂ ALEGEM FILMUL POTRIVIT

A. SĂ ALEGEM ÎN FUNCŢIE DE VÂRSTĂ

Când este vorba să alegem un film potrivit, iar mai târziu întrebările potrivite pentru a iniţia un dialog, trebuie să înţelegem care este nivelul cognitiv şi stadiul de dezvoltare al copilului. Aceasta nu presupune să ştim pe dinafară toată teoria legată de dezvoltarea psihică a copilului, ci doar să înţelegem că cel mic nu raţionează la fel ca un adult şi că centrii nervoşi ai atenţiei evoluează odată cu vârsta.

Să recapitulăm: cinematerapia filmelor de animaţie îi poate ajuta pe copii să depăşească anumite etape dificile în dezvoltarea lor psihică. în privinţa dezvoltării copilului, Freud şi Piaget introduc diferite perspective pentru a înţelege mai bine funcţionarea copiilor în funcţie de vârstă.

PIAGET - PSIHOLOGIA DEZVOLTĂRII COGNITIVE

Pentru Piaget[45], care s-a axat pe psihologia cognitivă, dezvoltarea structurilor cognitive ale copiilor este ca o hartă conceptuală care devine tot mai complexă odată cu trecerea anilor. Copilul asimilează

45PIAGET (Jean), *Biologie şi cunoaştere,* Ed. Dacia, 1971.

experienţele repetate pentru a crea un echilibru în reţeaua sa cognitivă. Atunci când este integrată o nouă experienţă,

reţeaua este răvăşită, iar structura cognitivă se schimbă într-una nouă. Astfel, copilul construieşte o structură din ce în ce mai adaptată. în teoria lui Piaget, copilul trece prin patru stadii[1].

- **înainte de 3 ani,** ecranele nu sunt recomandate[46] [47], căci copiii sunt în faza de experimentare a lumii (stadiul sensorimotor); copiii au nevoie să descopere o realitate tangibilă. Capacitatea reală de concentrare a atenţiei este de foarte scurtă durată pentru un copil de această vârstă: nu durează mai mult de 10 minute. Cu toate acestea, în faţa unui ecran, unii copii pot sta „calmi” ore întregi, chiar şi înainte de 2 ani. Acest lucru nu înseamnă că sunt interesaţi de ceea ce văd, ci că sunt mai degrabă „blocaţi” de un tip de stimulare care dă dependenţă, dar fără valoare educativă, şi care se poate dovedi chiar nocivă pentru dezvoltarea lor armonioasă, mergând până la a induce tulburări asemănătoare cu cele din spectrul autist[48]. Dacă părinţilor le este greu uneori să-i ferească pe copii în totalitate de ecrane înainte de 3 ani (fraţii mai mari vor să vadă un film, persoanele care au grijă de copil nu respectă această regulă etc.), este foarte important ca cei mici să descopere ecranele în compania unui adult, să stea în faţa lor durate scurte şi numai ocazional. în aceste condiţii, unele desene animate adaptate (format scurt, colorate şi calme) pot stimula anumite simţuri (vederea şi auzul) şi îi

46 PIAGET (Jean), *Construirea realului la copil, ed. cit.*

47 Vezi Anexa 3 din acest volum.

48 „Écrans et autisme: un médecin de PMI lance l’alerte”, www.gynger.fr/ ecrans-et-autisme-un-medicin-de-pmi-lance-lalerte/.

fac plăcere copilului.

în orice caz, copilul nu a ajuns la vârsta asta la o maturizare cognitivă suficientă pentru a profita de cinematerapie, deoarece încă nu a dobândit capacitatea de a folosi şi înţelege simbolurile. Prin urmare, îi sfătuiesc pe părinţii care au copii mai mici de 3 ani să nu privească desene animate împreună cu cei mici. în cel mai bun caz, copilul se va plictisi şi va deveni agitat, împiedicând

restul familiei să privească filmul; iar în cel mai rău caz, copilul va rămâne blocat mai bine de o oră într-o activitate care nu-l va interesa decât cel mult primele 10 minute (cât durează reclamele la cinema!). Este mult mai bine să aşteptaţi ca micuţul să ajungă la maturitatea necesară pentru a aprecia un film de la început până la sfârşit.

Sfaturi şi trucuri

0-3 ani

- Ecranele nu sunt recomandate, iar cinematerapia nu-şi are rostul.
- în mod excepţional, copiii pot privi câteva minute nişte imagini calme, forme simple, colorate.
- Se recomandă filme cu acţiuni concrete, uşor de interpretat, şi cu animaţie lentă: scene relativ imobile cu foarte puţine schimbări de imagini.
- Muzică agreabilă, liniştită.

Exemple pentru 3 ani: *Winnie de pluş, Franklin* (ţestoasa), cea de-a doua scenă din *Fantasia* (cea desfăşurată pe fundalul sonor al muzicii din baletul *Spărgătorul de nuci)* etc.

- **De la 3 la 6/7 ani** (stadiul preoperaţional), începe să se dezvolte funcţionarea simbolică, altfel spus, capacitatea de a înţelege sensul a ceva ce nu este prezent fizic; acest stadiu se încheie la vârsta de 7 ani. în timpul acestei faze de maturizare a funcţiei simbolice, copilul are nevoie de simboluri simple şi concrete pentru a face legăturile în mod firesc. Dat fiind că basmele clasice şi cele animate conţin numeroase simboluri accesibile, ele contribuie la o dezvoltare armonioasă şi la trecerea la stadiul operaţional. în plus, forma basmului – lineară, progresivă, concentrată asupra câtorva personaje

uşor de identificat, ale căror acţiuni sunt lesne de înţeles – facilitează atenţia şi înţelegerea copiilor. Filmele de animaţie prea complexe (ca formă), cu succesiuni de imagini prea rapide, le solicită atenţia în mod excesiv copiilor, riscând astfel să le deturneze atenţia de Ia mesajul (fondul) filmului. Această dificultate de a înţelege toate informaţiile poate genera manifestări de tot felul (iritabilitate, respingere şi frustrare), care pot determina o scădere a încrederii în sine, căci copilul va avea impresia că nu este îndeajuns de inteligent pentru a înţelege ceea ce părinţii lui par să priceapă.

în acest stadiu, întrebările puse copilului în timpul filmului sau după vizionare trebuie să se bazeze numai pe experienţe concrete, altfel spus, pe ceea ce copilul poate observa. De pildă, întrebarea „Ce face eroul după ce nu a reuşit să-şi îndeplinească misiunea prima oară?” îl îndeamnă pe copil să rememoreze o acţiune pe care a văzut-o în film. în funcţie de vârsta copilului şi de maturitatea lui, întrebările următoare pot fi din ce în ce mai abstracte (de exemplu: „Cum îţi dai seama, din această scenă, că eroul este curajos?”), dar este important ca el să poată reflecta pe o bază tangibilă. Tot Piaget susţine că, înainte de 7 ani, copiilor le este greu să perceapă lumea cu ajutorul altor percepţii decât a lor (egocentrism). Faptul că-şi împărtăşeşte trăirile familiei este o modalitate încurajatoare de a învăţa să exprime şi să recunoască emoţiile, atât ale lui, cât şi ale celorlalţi. Aceasta este o primă etapă pentru a înţelege că pot exista şi alte puncte de vedere.

Sfaturi şi trucuri

3-7 ani

• Tramă simplă: structură lineară, puţine personaje, o singură misiune clară.

• Comic de situaţie: umor bazat pe acţiuni concrete şi cuvinte amuzante.

• Animaţie calmă: scene de mişcare cu puţine schimbări de unghiuri ale aparatelor de filmat.

• Muzică simplă adaptată acţiunii şi capabilă să modereze fazele tensionate.

Exemple: *Bambi, 101 dalmaţieni, Povestea jucăriilor, Ernestşi Celestine...*

• După **6-7 ani** (stadiul operaţiunilor concrete), copilul devine capabil să conceptualizeze, să creeze structuri logice care explică experienţele fizice trăite în stadiul precedent. De acum, este capabil să reflecteze Ia probleme abstracte („Ce este curajul?”) şi îşi dezvoltă capacitatea de a gândi logic, pe baza simbolurilor (operează cu cifre, de pildă).

Dat fiind că, de acum, copilul nu mai este concentrat exclusiv asupra sa, părinţii pot purta altfel discuţia, pentru a-l ajuta să-şi formeze propria părere şi să se deschidă şi spre opiniile celorlalţi („Ce crede eroul că este curajul? Dar eroul negativ? Dar tu?”)

Sfaturi şi trucuri

7-11 ani

• Tramă complexă în mod moderat.

• Umor bazat pe acţiuni sau pe sugestii clare.

• Animaţie dinamică: copilul gestionează mişcările şi schimbările de unghi mai frecvente.

• Muzică mai complexă, adaptată acţiunii.

Exemple: *Marea aventură Lega, Micul prinţ, Cei 6 supereroi...*

• **De la 11 ani încolo** (stadiul operaţiunilor formale), copilul gândeşte în mod abstract, ştie să dea un sens lucrurilor cu ajutorul datelor disponibile şi îşi aplică cunoştinţele la lumea reală[49]. El experimentează ideile noi pe care gândirea i le sugerează[2]. Filmele cu trame temporale complexe (flashbackuri, flashforwarduri), visele inserate în realitate sau umorul mai subtil încep să fie accesibile datorită dobândirii gândirii abstracte.

Filmele cu diferite niveluri de lectură sunt deosebit de interesante atunci când le vizionăm în familie, căci, dacă situaţia şi personajele sunt îndeajuns de concrete pentru a fi accesibile copiilor, aluziile,

---

49 PIAGET (Jean), *The Child's Conception of Number,* Routledge & Kegan Paul, 1952.

PIAGET (Jean), *Naşterea inteligenţei Ia copil,* Ed. Didactică şi Pedagogică, 1973.

trama de fond şi umorul pot permite mai multe libertăţi, pentru a-i impresiona pe copiii mai mari (exemplu: *Marea aventură Lego).*

Sfaturi şi trucuri

De la 11 ani în sus

- Trame complexe: copilul înţelege salturile în timp, visele, amintirile...
- Umorul mai subtil, care evocă lucruri ce nu sunt prezentate în mod direct.
- Animaţie dinamică: orice formă de punere în scenă, chiar dacă schimbările de unghi au tendinţa să îl agreseze şi să-L tulbure pe spectator.
- Orice gen de muzică.

Exemple: *Prinţesa Mononoke* (de la 12 ani), *Lego Batman: Filmul, Atlantida: imperiul dispărut...*

FREUD - ABORDAREA PSIHANALITICĂ

în opinia lui Freud, fondatorul psihanalizei, stadiile de dezvoltare ale copilului sunt următoarele: oral, anal, falie, stadiul latent (de tranziţie) şi stadiul genital[1], iar unele basme se concentrează mai mult decât altele asupra anumitor etape[50] [51]. Aceste poveşti îi invită pe copii să depăşească un stadiu când a venit timpul, subliniază dificultăţile pe care copilul le poate întâmpina pe acest drum şi îl ajută să se simtă eliberat datorită finalului fericit, prin care eroul iese îmbogăţit.

Exemplu concret

Hänsel şi Gretel

Această poveste se concentrează pe stadiul oral şi necesitatea de

50 *Vezi* Anexa 4 din prezentul volum.
51 BETTELHEIM (Bruno), *op. cit.*

a-l depăşi la momentul potrivit pentru a putea continua maturizarea. în poveste, mamaîşi părăseşte copiii, căci nu-i mai poate hrăni. După ce s-au pierdut în pădure, cei doi copii cad pradă plăcerii

de a mânca şi devorează căsuţa de turtă dulce, după care sunt descoperit! de vrăjitoare, care decide să-i îngraşe şi să-i mănânce, pentru a-i pedepsi, în mod simbolic, din cauza faptului că au cedat pulsiunilor Lor. Toate aceste etape marchează importanţa desprinderii copiilor de dependenţa orală de mamă, atunci când au vârsta potrivită, şi evidenţiază riscurile la care se expune copilul ce rămâne în acest stadiu prea mult timp.

Din fericire, în basme, copiii nu sunt niciodată pedepsiţi pentru totdeauna, căci este normal să treacă prin aceste stadii pentru a creşte. în schimb, pentru aduIţii care regresează într-un stadiu anterior al dezvoltării Lor fără să le pese, precum vrăjitoarea care vrea să devoreze copiii, soarta este pe măsura fărădelegii Lor, de aceea cotoroanţa este arsă de vie în cuptor. Pentru a ilustra bogăţia interioară câştigată de copiii care au ştiut să crească, Hänsel şi Gretel recuperează comoara vrăjitoarei şi se întorc acasă, să trăiască fericiţi, eliberaţi de dependenţa Lor orală de mamă[1].

Fireşte că toată această simbolistică nu este interpretată literal de copil, el percepe inconştient elementele de care are nevoie pentru a continua să se dezvolte, liniştit fiind că e capabil s-o facă. Basmele animate, deşi mai puţin bogate în simboluri decât basmele clasice, posedă, după cum am văzut, calităţi similare în ce priveşte însoţirea copilului în dezvoltarea sa.

Exemplu concret

Albâ-ca-Zapada şi cei şapte pitici

Acest basm foarte vechi evocă diferite stadii ale dezvoltării copilului şi în special stadiul falie. în versiunea clasică, părinţii Albei-ca-Zăpada îşi doresc foarte mult să aibă o fetiţă. Din nefericire, mama moare La naştere, iar tatăl este obligat să se recăsătorească. Frumoasă, dar rea şi invidioasă pe frumuseţea fiicei sale vitrege, regina decide să scape de fată. Această structură de poveste clasică, pe care o regăsim deseori *(Cenuşăreasa, Rapunzel),* marchează în mod simbolic etapa

1 *Ibid*

oedipiană în dezvoltarea copilului – e vorba în mod special despre tinerele fete. Mama iubitoare din copilărie este înlocuită de o maşteră rea care vrea s-o îndepărteze pe fiica sa vitregă de tatăl ei. în versiunea Disney, o parte din simbolistica legată de acest stadiu se pierde, căci nu se spune nimic despre rolul tatălui sau despre mama iubitoare din copilărie. Inconştientul copilului poate face mai greu legătura între povestea prezentată şi frământările lui interioare. Copilul va percepe mesaje-cheie, pe care le va putea lega în mod conştient sau nu de etapa sa de dezvoltare. De pildă, narcisismul şi gelozia mamei vitrege rămân înfricoşătoare şi ameninţătoare, personajul vânătorului (care într-un anumit sens îl simbolizează pe tatăl neputincios, nevoit să aleagă între soţia şi fiica sa) este păstrat, iar capacitatea Albei-ca-Zăpada de a transforma totul în bine din fiecare încercare La care este supusă („fluieră în timp ce munceşte") îl ajută pe copil, mai mult sau mai puţin direct, să-şi gestioneze propriul complex Oedip.

Basmele animate păstrează, chiar dacă în mai mică măsură, simbolistica ce le permite copiilor, la momentul potrivit, să treacă mai uşor la stadiul următor. Acest lucru este extrem de important: copiii receptează din poveste (oricare ar fi ea) ce au nevoie. Ei sunt capabili să-şi dea seama ce anume din poveste li se potriveşte la un moment dat şi să-şi însuşească acest lucru. Părintele nu trebuie, aşadar, să aleagă filmul în funcţie de stadiul de dezvoltare freudian, căci copilul va găsi şi singur ceea ce îi poate fi benefic. Este deci important să fie lăsat să dea curs intuiţiei. De pildă, dacă vrea să vadă de mai multe ori acelaşi basm animat, aceasta înseamnă că filmul ascunde încă anumite mesaje pe care trebuie să le înţeleagă pentru a-şi continua dezvoltarea.

Sfaturi şi trucuri

Atunci când părinţii nu au văzut filmul sau ezită încă în privinţa vârstei la care copilul poate să-L vadă, se pot inspira din clasificarea făcută de anumite site-uri, precum www.filmspourenfants.net sau www.filmages.ch. Recomandările făcute acolo îi pot ajuta pe părinţi să aleagă în cunoştinţă de cauză, iar alegerea să fie adaptată copilului lor.

FILME PENTRU FETE SAU FILME PENTRU BĂIEŢI?

După cum am văzut, fiecare copil este capabil să extragă dintr-o poveste ceea ce îi poate fi necesar pentru a se dezvolta la momentul potrivit. în acest capitol, nu ne-am propus să stabilim ce este mai potrivit pentru o fată sau pentru un băiat, ci, dimpotrivă, să vă ajutăm să renunţaţi la aceste clişee. Copilul, înainte de a fi influenţat de lumea exterioară, se confruntă în basme cu un erou care îşi împlineşte misiunea, se aventurează şi luptă împotriva celor răi, iar la sfârşit iese învingător. Toate filmele de animaţie, când vine vorba despre călătoria eroului, se adresează deopotrivă fetelor şi băieţilor, căci fiecare găseşte în film indiciile care îl interesează pentru a progresa şi a reuşi în căutarea lui interioară. Din punct de vedere psihanalitic, toate stadiile de dezvoltare sunt comune băieţilor şi fetelor deopotrivă, cu excepţia stadiului falie sau complexului Oedip[1]. Cu toate acestea, chiar şi filmele bazate pe complexul Oedip în variantă feminină îi pot interesa pe băieţi (şi viceversa), căci fiecare are de jucat un rol. Poveştile se adresează, aşadar, tuturor, în aceeaşi manieră. în mod intuitiv, copiii mai mici înţeleg acest lucru şi profită, fără rezerve, de ceea ce primesc. Pentru a ilustra această tendinţă a copiilor de a percepe doar ce li se potriveşte, vă voi vorbi despre fiul meu, care adora maşinile la 3 ani şi jumătate şi îi plăcea enorm să vizioneze *Rapunzd.* El

îi spunea „prinţesa-mecanic”... în mod spontan, el a găsit o legătură între diferitele lui obiecte de interes şi, fără să-şi dea seama, transforma acest film pentru „fetiţe” într-un film „cu piesele bine unse”. [52]

52Vezi mai departe explicaţiile din secţiunea „E nedrept că fetele nu ucid niciodată balaurul”.

Până la vârsta de 5 ani[53] a copilului, familia, şi în mod special părinţii, reprezintă prima sursă de influenţă pentru copii. De la vârsta de 5 la 11 ani, părinţii continuă să joace un rol important, dar nu mai sunt singurii, căci alte rude, profesorii, apropiaţii[2] şi chiar reclamele încep să conteze în viaţa copilului. La începutul acestei perioade, copiii încep să spună: „E pentru fete” sau „E pentru băieţi”. Distincţia nu este importantă în sine, ea îi poate însă ajuta să-şi afirme identitatea, dar fără ca aceasta să devină o constrângere.

De aceea eu îi sfătuiesc pe părinţi ca, în această etapă de dezvoltare, să nu acorde o importanţă prea mare identităţii de gen. Altfel spus, dacă părintele evită să intre în jocul dihotomiei evidente, îi poate aminti cu mai multă uşurinţă copilului că el este cel care trebuie să aleagă. Părintele are deci un rol important pentru a modera impactul social şi pentru a-l ajuta pe copil să se bucure de alegerile sale cinematografice fără să se simtă vinovat. Părintele trebuie să-l încurajeze şi să-l ajute pe copil să nu se ruşineze de gusturile lui în materie de poveşti şi să şi le asume pentru a profita mai mult de învăţăturile lor. Susţinerea binevoitoare a părintelui este o modalitate de a-l determina pe copil să aibă încredere în sine şi să gândească autonom, adică să fie mai puţin influenţat în adolescenţă de aprecierile colegilor lui (pentru că, în cazul adolescenţilor, ştim foarte bine cu toţii acest lucru, părinţii nu mai sunt

---

53GOLDBERGER L. şi WALLERSTEIN R., *Ideas and Identities – The Life and Work of Erik Erikson,* International Universities Press, 1998.
BARDENSTEIN K., FRIEDBERG R. şi SHAPIRO J., Child and Adolescent Therapy – Science and Art, Wiley, 2005.

cei care au cea mai mare influenţă). Altfel spus, este un pas important să ne ajutăm copilul să renunţe la clişee (în cinematerapie sau în alt context) şi să-l îndemnăm să-şi construiască o autonomie echilibrată. Ar fi păcat ca un copil să se priveze sau să fie privat de nişte achiziţii esenţiale pentru

dezvoltarea sa sub pretextul că anumite lucruri nu ar fi potrivite pentru genul său. Nu există deci „filme pentru fete” sau „filme pentru băieţi”.

SĂ RECONSIDERĂM STEREOTIPURILE DE GEN

Dat fiind că mesajele percepute plecând de la un basm animat pot varia de la o persoană la alta, în pofida unor referinţe comune, este important ca părintele să nu dezvăluie simbolurile care i se par evidente, ci să-l lase pe copil să-şi comunice părerea, când răspunde la întrebările sale, şi să-l asculte cu răbdare şi bunăvoinţă. Altfel spus, adulţii au anumite idei preconcepute sau stereotipuri asociate filmelor de animaţie. Aceste interpretări sunt importante şi interesante pentru persoana care şi le formează singură, dar devin mai schematice şi lipsite de conţinut atunci când sunt transmise copilului, fără a-i oferi vreo alternativă. în paragrafele următoare, voi încerca să vă ofer o altă perspectivă asupra clişeelor legate de basme, pentru ca fiecare părinte să-şi poată face o părere nuanţată şi să-şi poată determina copilul să procedeze la fel la momentul potrivit.

Fetele nu ştiu decât să caute un prinţ (şi viceversa)

Este adevărat că multe poveşti se termină cu fraza: „Şi s-au căsătorit şi au avut mulţi copii”. Dacă e să interpretăm lucrurile ţinând cont de realitate, unui adult i se poate părea un mod de gândire limitativ să-i insufle copilului ideea că principalul mijloc de a dobândi fericirea este căsătoria. Din punct de vedere simbolic însă, ceea ce contează în

poveste nu este căsătoria, ci faptul că prinţul devine rege. Nu contează dacă eroul obţine cea mai înaltă formă de putere în mod direct (prin faptele sale) sau indirect (prin căsătorie). într-adevăr, simbolic vorbind, acest lucru marchează faptul că eroul (sau eroina) a reuşit să devină stăpân(ă)

pe soarta sa, pe viaţa sa. Datorită poziţiei sale suverane, eroul nu mai este supus unei autorităţi superioare, el conduce fără să suporte influenţa altora. El schimbă statutul de victimă sau de fiinţă pasivă cu acela de actor al propriei sale vieţi. Visul de a deveni prinţ sau prinţesă reprezintă pentru copil nici mai mult, nici mai puţin decât visul de a scăpa, într-o bună zi, de postura sa de fiinţă dependentă şi de a dobândi autonomia, de a-şi controla singur viaţa. Acest simbol este perceput în mod firesc de copii, dar anumite interpretări ale adulţilor pot perturba acest proces. De aceea, vă sugerez să evitaţi comentariile sceptice, care nu „rimează" deloc cu interpretarea inconştientă pe care o poate avea copilul. De pildă, la sfârşitul poveştii *Albă-ca-Zăpada şi cei şapte pitici,* o remarcă precum „Ea are nevoie neapărat de un prinţ pentru a scăpa, nu se poate descurca singură" îl poate tulbura pe copil, care îşi imaginează că eroina va trăi, în sfârşit, fericită. Mergând mai departe, această remarcă poate bloca proiecţia copilului, care speră în posibilitatea ca, într-o bună zi, să fie şi el fericit, fără să depindă de nimeni. Pentru a evita să genereze acest tip de conflict interior sau să-i anuleze copilului interesul pentru filmele de animaţie, părintele îl poate lăsa pe cel mic să-şi creeze propriul final. Dacă adultul vrea să se asigure că filmul nu-i transmite stereotipuri de gen copilului, acesta poate aduce în discuţie, pe un ton neutru, lucruri de genul: „Prinţesa şi-a găsit, în sfârşit, calea spre fericire", „Datorită calităţilor ei, a ştiut să-şi facă aliaţi de nădejde, care s-o ajute".

Fetele nu sunt bune decât să facă menajul

Acesta este un stereotip care revine uneori, în special în filmele de animaţie inspirate de basmele tradiţionale. Repet însă: interpretările prea ancorate în realitate pot fi înşelătoare. în cazul Albei-ca-Zăpada, care, după ce a fugit de mama sa vitregă, face curăţenie în casa piticilor, munca pe care o face poate

simboliza faptul că şi-a luat viaţa în mâini. Ea se smulge din dependenţa din copilărie, marcată de o fază în care nu făcea nimic la castel, apoi ea trece de faza de supunere faţă de mama ei vitregă, ce o punea să muncească în folosul său, pentru a ajunge acum într-o formă de independenţă trecătoare în care a ales să muncească pentru a supravieţui. Adevărata independenţă o va dobândi după un anumit timp (faza de latenţă simbolizată de somnul în sicriul de sticlă), necesar pentru a ajunge la maturitatea necesară pentru a ocupa tronul (autonomia). într-o manieră mai generală, faptul de a face menajul simbolizează uneori o fază de introspecţie, pe care eroul trebuie s-o parcurgă pentru a înţelege lucrurile mai limpede. Dezordinea din castelul Bestiei *(Frumoasa şi Bestia)* reprezintă, de pildă, confuzia interioară de dinainte ca Frumoasa să ajute Bestia să-şi facă ordine printre ideile sale negre.

Fetele aşteaptă ca băieţii să le salveze

După cum am văzut, în basme, prinţii pot reprezenta accesul la maturitate şi dobândirea independenţei. La nivel simbolic, ei, de fapt, n-o salvează pe prinţesă, însă apariţia lor la momentul potrivit în procesul de dezvoltare al eroinei marchează trecerea ei spre o vârstă adultă fericită, ceea ce-i asigură şi pe spectatori că nu au de ce să se teamă (în mod inconştient) că nu vor dobândi şi ei această autonomie într-o bună zi. Altfel spus, eroina nu devine prinţesă pentru că soseşte prinţul, ci prinţul vine pentru că eroina este pregătită să devină

independentă. Fetele nu se pot salva decât dacă sunt pregătite, şi acelaşi lucru este valabil şi în cazul băieţilor. Pentru o interpretare „mai actuală”, noile filme de animaţie propun alte simboluri decât prinţul, pentru a reprezenta maturizarea eroinei: Mulan câştigă pe merit sabia împăratului *(Mulan),* Moana îşi conduce poporul spre pământuri noi *(Moana),* Elsa acceptă responsabilitatea puterii *(Regatul de gheaţă),* Rapunzel (O *poveste încâlcită)* îşi regăseşte adevărata familie, iar Poppy moşteneşte datoria de a-şi conduce semenii
(Trolii).

Eroii trebuie să fie bogaţi şi frumoşi pentru a seduce o fată în basmele tradiţionale, povestea de viaţă şi calităţile prinţului nu sunt foarte importante, căci ceea ce contează nu este ceea ce este, ci ceea ce întruchipează în mod simbolic. Cu cât un simbol este mai neutru, cu atât mai uşor şi-l poate însuşi un copil. Această idee funcţionează eficient în poveştile transmise pe cale orală. în filmele de animaţie însă, figura prinţului nu poate fi neutră, căci poartă deja pecetea imaginaţiei creatorilor. Acest aspect, care poate fi avantajos din punct de vedere simbolic în poveştile orale, poate îngreuna lucrurile în cazul unei poveşti transmise pe cale vizuală. Tocmai de aceea, probabil, figura prinţului s-a schimbat şi a devenit mai complexă de-a lungul vremii în basmele animate. Iniţial, au fost simple chipuri simbolice, apoi au devenit personaje importante în economia filmului, eroi noi, cu o personalitate mai bogată decât altădată, care acţionează pentru a deveni fiinţe împlinite şi pentru a fi la înălţimea aşteptărilor.

Odată ce simbolistica dobândirii maturităţii se diversifică, prinţii pot deveni mai bine conturaţi. De pildă, în filmul *O poveste încâlcită,* nu era nevoie ca Flynn Rider (în versiunea dublată în română: Gheorghe Papagheorghe) să fie un prinţ bogat, căci Rapunzel ajunge pe alte căi pe tron (şi îşi dobândeşte, aşadar, autonomia). în *Trolii,* Poppy îşi poate permite să se îndrăgostească de taciturnul şi irascibilul Branch, căci faptul că devine regină este tocmai simbolul dobândirii maturităţii. Sunt mulţi eroii, deloc bogaţi, care reuşesc s-o seducă pe aleasa inimii lor: Tarzan, Harold, Kristoff, Aladin... Shrek este însă, fără îndoială, câştigătorul premiului pentru personajul anticlasic. Nu este nici om, este căpcăun, nici frumos, nici bogat, nici măcar simpatic; el o cucereşte totuşi pe prinţesă şi îşi dobândesc amândoi maturitatea odată ce-şi acceptă adevărata natură. Să nu-l uităm nici pe Gru, din filmul *Sunt un mic ticălos* – titlul filmului descrie destul de corect anumite „calităţi” ale eroului. El reuşeşte totuşi să-şi găsească o prietenă (Lucy Wilde, în al doilea film din serie) şi îşi întemeiază o familie. Valoarea unui erou nu o reprezintă forţa sa, fizicul sau bogăţia sa, ci inima lui (această idee am extras-o din filmul *Hercule).*

E nedrept că fetele nu ucid niciodată balaurul

Şi în acest caz simbolistica este esenţială. Mai exact, simbolistica oedipiană. Pentru a explica în mare această teorie psihanalitică, în cazul Oedipului masculin, băiatul îşi doreşte să trăiască pentru totdeauna cu iubirea vieţii lui, mama sa, şi, pentru ca

acest lucru să fie posibil, trebuie să-şi elimine tatăl. în cazul Oedipului feminin, se petrece cam acelaşi proces, inversând rolurile între tată şi mamă. Aceste resentimente sunt inconştiente, dar, deşi sunt considerate esenţiale şi fireşti în procesul de dezvoltare, îi pot provoca copilului un puternic sentiment de vinovăţie şi angoase. Unele poveşti oferă un adevărat antidot acestor tensiuni greu de gestionat. Fără a aborda problema frontal, ele propun o explicaţie şi o soluţie mai acceptabilă pentru aceste pulsiuni, cu ajutorul unor simboluri adaptate.

• în cazul băiatului, prinţesa inaccesibilă o reprezintă pe mamă, ea este prizoniera balaurului, care-l simbolizează pe tată, această persoană străină care întrerupe şi împiedică relaţia fuzi- onală mamă-fiu. în poveste, copilul îşi poate defula simbolic fantasmele, protejându-se, totodată, prin faptul că intră în pielea tânărului erou capabil să ucidă o creatură mult mai mare decât el, să găsească iubirea şi să trăiască fericit pentru totdeauna, fără angoase şi remuşcări faţă de tatăl real.

• în cazul fetei, complexul e diferit, simbolurile de asemenea. Ea visează să trăiască fericită pentru totdeauna cu tatăl ei şi vede în mama ei o concurentă serioasă pentru obţinerea iubirii. Dar, dacă un copil îşi poate imagina că trăieşte fără tatăl său (care este, într-o concepţie arhaică, mai tot timpul plecat de acasă), îi este mult mai greu să-şi imagineze, chiar şi inconştient, că o elimină pe mama plină de bunăvoinţă, care-l hrăneşte. Pentru ca acest complex Oedip să se poată exprima şi rezolva fără ca fata să se simtă vinovată, mama e

reprezentată de două personaje distincte: mama binevoitoare din copilărie şi maştera malefică, noua soţie a tatălui, care apare în general la începutul pubertăţii fetei. Din cauza acestei femei rele, tatăl nu-şi poate ajuta fiica, căci e subjugat de ea, iar prinţul nu poate ajunge la cea care i-a fost promisă din cauza manevrelor maşterei. Fetiţa poate păstra astfel dragostea necesară, de care s-a bucurat din partea mamei ei, şi îşi poate defula ranchiuna şi animozitatea asupra mamei vitrege. Toate dificultăţile capătă un sens acceptabil, iar tânăra eroină poate găsi astfel diferite strategii pentru a scăpa de sub influenţa mamei vitrege şi pentru a trăi liberă.

La sfârşitul poveştilor, eroii şi eroinele găsesc în general iubirea alături de un partener de vârsta lor, având, totodată, binecuvântarea părinţilor binevoitori, ceea ce sugerează ieşirea din complexul oedipian şi trecerea în etapa asumării responsabilităţii. Această interpretare ne permite să înţelegem mai bine de ce tinerii eroi sunt puşi în situaţia de a învinge nişte monştri sau uriaşi şi de ce tinerele eroine trebuie să găsească adesea un mijloc de a scăpa de influenţa dăunătoare a mamelor lor vitrege (sau a vrăjitoarelor, sau a ambelor în anumite poveşti). Fiecare dintre aceste forme de luptă are un înţeles simbolic puternic şi face trimitere la ceea ce se petrece în inconştient, pentru a putea depăşi mai uşor etapa oedipiană. De fapt, din punct de vedere simbolic, tânăra eroină rareori omoară balauri, pentru că, pur şi simplu, ea trebuie să facă faţă altor încercări, mai potrivite nevoilor sale. Din acest punct

de vedere, prinţesa nu mai este o femeie slabă care trebuie să fie protejată, ci o femeie puternică, ce reuşeşte să se emancipeze urmându-şi propriul drum.

C. SĂ ALEGEM ÎN FUNCŢIE DE GUSTURI

Pentru ca vizionarea în familie să fie o plăcere împărtăşită, este important ca filmul ales să fie pe placul tuturor spectatorilor. Dacă nu e posibil să cunoaştem gusturile fiecăruia până în momentul vizionării, ar fi interesant să ştim măcar ce anume îi poate influenţa. Există mai multe criterii care fac ca un film să fie atrăgător.

ASEMĂNAREA (REALĂ SAU SIMBOLICĂ) CU EVENIMENTE DIN PROPRIA VIAŢĂ

Un spectator este impresionat mai mult de un film de animaţie care îi aminteşte într-o oarecare măsură de el însusi. Se identifică uşor cu povestea, cu un personaj, cu un eveniment anume în care se recunoaşte. Acest proces este deseori inconştient şi fiecare element al poveştii, chiar şi cel mai subtil, poate crea acest tip de legătură. Este, aşadar, foarte dificil să-l anticipăm. Ni se poate părea uneori că-l recunoaştem la copil (de pildă: „Este posibil ca fiicei mele să-i placă *Mica Sirenă,* căci şi ea se ceartă cu tatăl ei”), dar vă sfătuiesc să nu vă folosiţi de presupuse asemănări atunci când alegeţi un film. Lucrurile se petrec ca în cazul întâlnirilor aranjate: cele două persoane nu sunt deloc potrivite, aşa cum îşi imagina intermediarul. Aşadar, când vreţi să

alegeţi un film, alegeţi-l mai degrabă la întâmplare şi lăsati-vă subconştientul să acţioneze.

INTERESUL PENTRU TEMA

Filmul trebuie să fie în egală măsură îndeajuns de apropiat de interesul spectatorului pentru a-l atrage şi îndeajuns de nou pentru a propune mesaje capabile să-l îmbogăţească. Dacă un copil se confruntă permanent cu acelaşi tip de mesaje, riscă să-şi creeze idei rigide şi dificil de schimbat. Şi, invers, dacă filmul se îndepărtează prea mult de reprezentările sale şi de punctele sale de interes, poate să nu-l mai intereseze deloc şi astfel să nu mai aibă nimic de câştigat de pe urma lui. De pildă, dacă un copil simte nevoia să se creadă puternic, dacă el vede de mai multe ori filmul *Hcrculc,* se poate identifica mai uşor cu eroul, căci acesta este „tare". Această motivaţie iniţială a copilului pentru film este un avantaj pentru părinte, care va putea profita de acest interes pentru a-şi sensibiliza copilul în privinţa altor valori decât forţa brută, subliniind, de pildă, faptul că personajul este perseverent şi altruist (bine cunoscuta formulă: „Valoarea unui adevărat erou se măsoară după ce are el în suflet"). Poate că nu e potrivit să-i propuneţi copilului să vadă imediat un film precum *Pinocchio,* în care eroul nu este deloc puternic, căci este posibil ca micuţului să nu-i placă, fiindcă e prea departe de punctele lui actuale de interes. Cu toate acestea, curajul lui Pinocchio este un alt mod de a fi puternic, iar acest exemplu îl poate face pe copil să înţeleagă că nu doar forţa fizică te face puternic. Părintele îi poate propune copilului să se gândească ce asemănări

există între cele două filme şi să se gândească în acelaşi timp ce înseamnă „forţa” (maestrul Yoda din *Războiul stelelor).* Şi, în fine, important este să ţinem cont de subiectele de interes ale copilului pentru a le diversifica şi a le îmbogăţi.

Părinţii, adulţi fiind, se adaptează mai uşor alegerii filmului şi, dacă acesta corespunde criteriilor importante de selecţie pentru copil, gusturile lor trec cel mai adesea pe planul doi. Totuşi, pentru a păstra cât de cât echilibrul, nu trebuie să trecem cu vederea anumite reticenţe ale unuia dintre părinţi. De pildă, dacă un desen animat anume îi reînvie tatălui sau mamei amintiri pe care nu-şi doreşte să le retrăiască, ar fi poate mai bine să alegem alt film. Pentru ca vizionarea în familie să fie cu adevărat specială, este important ca fiecare să privească filmul cu plăcere.

Sfaturi şi trucuri

Pentru a alege filmul împreună cu copilul, ţinând cont de interesele sale, ţineţi minte: propuneţi, fără să impuneţi.

MOTIVAŢIA PENTRU VIZIONARE

Anumite contexte de vizionare (cu cine, unde, când, cum) dau mai multă sau mai puţină greutate unui film. De pildă, copilul nu va manifesta acelaşi interes faţă de un film dacă îl priveşte în compania unor prieteni agitaţi sau în preajma unor adulţi zgomotoşi, precum atunci când s-a instalat calm împreună cu părinţii în faţa televizorului. Acasă sau la cinematograf, „pregătirea” vizionării contribuie la

crearea unui cadru propice şi agreabil, în care fiecare are locul şi rolul său. De aceea este bine să vorbim cu copilul înainte de vizionare (pentru a-i stârni interesul), să transformăm ieşirea la cinematograf sau urmărirea filmului acasă într-un ritual („ieşirea la cinematograf de Crăciun” sau „seara de vineri în care vizionăm filme”), să însoţim acest ritual cu tot felul de plăceri (mângâieri, mâncăruri deosebite, dulciuri), să creăm o atmosferă specială (lumină mai puţină, un mediu calm, telefoanele mobile să fie închise), să primim oaspeţi care ne plac, pentru a participa împreună cu noi la vizionare (veri, naşi, bunici...) şi aşa mai departe. Altfel spus, este întotdeauna benefic să transformăm fiecare vizionare într-un prilej de bucurie, pentru a contribui la plăcerea de a fi împreună şi de a ne bucura de vizionare, indiferent de filmul ales.

4. SĂ ÎNŢELEGEM MAI BINE ANUMITE REACŢII RELEVANTE

în timpul filmului sau după ce s-a terminat, copilul are deseori reacţii – pare agasat, nu vrea să se uite, e capricios, e agitat, spune că nu-i place – care-l pot destabiliza pe părinte şi-l pot face să se îndoiască de alegerile lui. Pentru a le înţelege mai bine, iată câteva exemple de reacţii şi posibilele lor explicaţii.

A. „NU-MI PLACE!”

Această reacţie poate fi legată uneori de decalajul dintre aşteptările copilului şi imaginile vizionate. Trailerul filmului şi diferitele forme de marketing generează o anumită aşteptare care orientează imaginaţia copilului şi care poate provoca decepţii profunde. în plus, dacă acesta nu e familiar decât cu versiunea citită a unei poveşti, poate fi perturbat de adaptarea realizată în film. Acest lucru se întâmplă totuşi mai rar, căci copilul vine în contact cu tot felul de metode de promovare a filmelor încă de foarte mic *(merchandising)*. Acest decalaj între două tipuri de imaginar (al filmului şi al copilului), indiferent din ce motiv apare, poate destabiliza şi crea reacţii de respingere.

Sfaturi şi trucuri

Pentru a-i permite copilului să profite din plin de filmul de animaţie, părintele îl poate pregăti dinainte. Prin intermediul dia-

logului, el poate afla ce îşi imaginează copilul şi îi poate spune că în film lucrurile se vor petrece puţin altfel decât se aşteaptă el, mai ales atunci când copilul are mari aşteptări de la acel film. în funcţie de vârsta copilului, părintele poate discuta cu el despre

noţiunea de „diferenţe de percepţie" şi despre faptul că fiecare univers imaginar are valoarea sa şi se poate îmbogăţi cu ajutorul universului imaginar al celorlalţi.

Copilul poate resimţi în egală măsură un decalaj prea mare între viziunea sa despre lume şi cea prezentată de film, ceea ce uneori îi poate anula plăcerea vizionării. Pentru ca un copil să fie cu adevărat interesat de un film, trebuie să regăsească în acea peliculă repere care să-i permită să se ancoreze de reprezentările lui, chiar dacă aceste repere sunt pierdute în noianul unui imaginar foarte vast. Tocmai de aceea regulile familiare ale basmelor şi etapelor călătoriei eroului joacă un rol extrem de important. Filmele care respectă o structură convenţională sunt, aşadar, mai uşor de înţeles de copil, iar filmele de animaţie mai originale sunt mai greu de înţeles.

Secvenţe din cabinet

Când a ieşit de la cinematograf, Tristan, în vârstă de 4 ani şi jumătate, spune: „Nu-mi place *Baby* Boss[1] pentru că spune prostii". Părinţii lui, care au crezut că-i fac o plăcere alegând acest film, sunt dezamăgiţi de reacţia lui, pe care nu o înţeleg. Dar ceea ce vrea să transmită Tristan, cu cuvintele lui, este că realizatorii, folosind vocea unui adult pentru un personaj care are corp de bebeluş, s-au îndepărtat prea mult de reprezentarea sa mentală despre ce este **un** bebeluş. Un bebeluş plânge, nu vorbeşte. Iar Tristan nu este de acord cu decalajul dintre realitatea lui şi cea a filmului.

Poate exista şi un decalaj şi între fond şi formă. Uneori, chiar dacă tema de fond poate fi înţeleasă de un copil mai mic, forma (imagini prea rapide,

accelerări sau încetiniri ale timpului, trecerea de la vis la realitate nemarcată în mod vădit, desene demodate şi/sau scene zgomotoase) îl poate determina să respingă filmul. [1] *Boss Baby (Cine-i şef acasă?)* este o comedie americană de animaţie din 2017 *(N.L).*

Atunci când creierul este saturat de informaţii prea iritante şi complexe, mesajul de fond nu poate fi perceput corect. De aceea, dacă părintele este interesat de una dintre temele unui film prea „agitat” pentru copilul său mai mic, ar fi bine să aştepte ca acesta să ajungă la vârsta potrivită pentru a putea urmări imaginile şi a aprecia tema. Sau putem alege un alt film care tratează aceeaşi temă, dar într-un mod diferit.

Sfaturi şi trucuri

Dacă părintele îşi dă seama pe parcursul vizionării filmului că forma filmului nu este îndeajuns de potrivită pentru vârsta copilului său, îl poate ajuta pe acesta, propunându-i să găsească repere amuzante şi mai apropiate de reprezentările lui („La cine te gândeşti când îl vezi pe erou sau pe personajul negativ?"). Uneori, copilul face în mod spontan legături neaşteptate, datorită cărora se pot naşte dialoguri interesante („Mi se pare că eroul e puternic ca tata", „Personajul negativ ţipă la fel ca educatoarea").

Ca să încheiem, vă pot spune că, deşi aceste decalaje ne pot ajuta să înţelegem de ce copilul respinge un film şi cum să ne adaptăm la acest lucru, nu este mai puţin adevărat că un copil are tot dreptul să nu-i placă un anumit film de animaţie. Părinţii nu au niciun motiv să se simtă vinovaţi sau să-l învinuiască pe copil pentru gusturile lui sau

nivelul său de înţelegere. De altfel, cinemate- rapia care se bazează pe filme „respinse” se poate dovedi la fel de interesantă şi eficace ca în cazul celei care vizează filmele apreciate.

B. „ÎNCĂ PUŢIN..."

Atunci când filmul se termină – la cinematograf sau acasă –, copilul percepe acest lucru ca pe o ruptură brutală de lumea imaginară. Magia în care a intrat cu tot sufletul dispare brusc şi îl lasă de parcă ar fi părăsit şi singur. Această senzaţie este şi mai neliniştitoare atunci când este asociată cu o singurătate reală, adică atunci când copilul vizionează filmul fără să fie însoţit de cineva. După urmărirea filmului pot urma plânsete, strigăte şi crize de furie care par a fi într-un decalaj total cu clipele de plăcere pe care tocmai le-a trăit.

Sfaturi şi trucuri
f

Cum să înlesnim tranziţia

• Lăsaţi-vă copilul să privească genericul. Imaginile reduse la minimum, care continuă să fie proiectate pe ecran, favorizează revenirea progresivă la realitate.

• Staţi lângă copil în timpul vizionării filmului şi cât durează genericul. Prezenţa voastră liniştitoare îi permite să se simtă însoţit (să nu se simtă singur) în acest proces de revenire la realitate (ceea ce reduce sentimentul de singurătate). Părinţii îi pot susţine emoţiile în mod implicit (şi ei sunt mai mult sau mai puţin impresionaţi de film) şi explicit (vorbindu-i şi împărtăşindu-i ceea ce au simţit după terminarea filmului).

• Staţi de vorbă. Prin intermediul întrebărilor pe care Le pune copilul şi al schimbului de idei care are loc, magia continuă încă o vreme, ceea ce permite revenirea progresivă la realitate

şi consolidează efectele benefice ale acestei imersiuni pasagere în poveste.

C. „M-AM SĂTURAT…"

Copilul îşi poate manifesta dezinteresul pentru film din diverse motive: povestea nu este potrivită pentru vârsta lui, stilul este prea sofisticat faţă de ceea ce poate înţelege el, filmul stârneşte prea multe emoţii în prea puţin timp, contextul nu este favorabil concentrării… Chiar dacă nu-şi exprimă întotdeauna trăirile prin cuvinte, copilul ştie să dea de înţeles că nu mai vrea să vadă filmul: este foarte agitat, îşi acoperă ochii, se întoarce cu spatele la ecran, se duce să facă altceva. Aceste semnale nu indică neapărat faptul că filmul a fost o alegere proastă, ci că micuţul nu mai vrea să vadă filmul sau anumite scene acum. în astfel de cazuri, putem opri vizionarea, dacă suntem acasă, sau puteam ieşi din sala cinematografului câteva clipe pentru a sta de vorbă, ceea ce-i permite copilului să se liniştească şi să spună ce-l deranjează. Părintele va putea să-l calmeze sau se poate adapta în funcţie de aceste indicii importante, care pot spune multe despre modul în care copilul percepe lucrurile.

Secvenţe din cabinet

în timpul unei discuţii, un tată mi-a spus cât de mult l-au ajutat reacţiile neaşteptate ale fiicei Lui în timpul filmului: „Anul trecut, am văzut filmul *Happy Feet* şi am fost mirat să constat că Alice (7 ani) îşi acoperea ochii atunci când în film apăreau scene absolut banale, după părerea mea. La un moment dat, am oprit filmul şi am întrebat-o de ce face asta, iar ea mi-a răspuns: «Mi-e teamă

când ei cântă în faţa tuturor». Răspunsul fetei m-a făcut să înţeleg că se simţea foarte stânjenită ori de câte ori trebuia să facă ceva, chiar un lucru foarte simplu, în faţa mai multor oameni. Am discutat despre asta amândoi şi a acceptat ideea că poate ar fi bine să se înscrie în echipa de teatru de la şcoală. La început, Lucrurile nu păreau să meargă foarte bine, dar acum îi place foarte mult să joace teatru şi îi face foarte bine!”

Odată ce copilul este într-o dispoziţie mai bună, poate fi pregătit să vadă filmul în continuare. Căci în filmele de animaţie, este important să vadă sfârşitul filmului, care vine întotdeauna cu o soluţie şi îi calmează astfel neliniştea.

Sfaturi şi trucuri

Ce puteţi face pentru a-i permite copilului, fără să-l forţaţi, să vadă sfârşitul filmului

- Introduceţi o pauză în timpul vizionării filmului. De pildă, puteţi face o pauză pentru a mânca ceva. Acest interval îi permite copilului (mai ales celor mici) să nu-şi piardă interesul şi să fie atent în continuare, să-şi tempereze eventualele tensiuni şi să-şi împărtăşească emoţiile încă proaspete în memorie, în plus, puteţi stimula imaginaţia copilului, invitându-l să facă pronosticuri despre ceea ce urmează să se întâmple – aceasta îl ajută să se concentreze mai bine şi îi stârneşte dorinţa de a şti cum va continua povestea.

- Folosiţi telecomanda la nevoie. Când copilul spune „stop", din cauză că l-a neliniştit o scenă anume, opriţi filmul pentru câteva clipe, ceea ce-i va permite acestuia să se liniştească, să-şi redobândească controlul de sine. Copilul poate simţi nevoia să discutaţi despre ceea ce simte, punându-vă întrebări, al căror răspuns îl va calma. El îşî însuşeşte astfel informaţiile, le înţelege mai uşor şi devine astfel un „spect-actor" capabil să selecţioneze mesajele pertinente pentru a se putea distra şi a-şi îmbogăţi cunoştinţele (spre deosebire de un simplu spectator pasiv care doar priveşte imaginile). Dacă filmul este vizionat împreună cu mai mulţi copii, după ce Le cereţi acordul celorlalţi membri ai familiei, îi puteţi da telecomanda celui mai mic dintre ei sau celui mai

sensibil. Este important să le comunicaţi tuturor rolul acestei strategii şi regulile de care va trebui să ţină cont cel care ţine telecomanda, care nu va avea voie să oprească filmul doar pentru a-şi demonstra puterea. Filmul este oprit numai atunci când copilul care are telecomanda simte că este necesar, şi nu doar din joacă sau pentru a-i enerva pe ceilalţi. Are dreptate *Spider-Mctn* când spune: „Să ai multă putere înseamnă să ai şi multe responsabilităţi", iar copilul va înţelege acest lucru dacă lucrurile sunt clarificate de la bun început.

• Dacă un copil nu poate vedea sfârşitul filmului în aceeaşi zi, părintele poate încerca să-l întrebe cum îşi imaginează sfârşitul şi să-i ofere detalii despre poveste, pentru a-l linişti dacă e nevoie. Copilul poate vedea sfârşitul filmului singur (dacă vrea) în zilele următoare, căci, identificându-se cu personajele, se va simţi mult mai bine asistând la isprăvile Lor.

D. „ÎNCĂ O DATĂ!"

Un copil poate să vrea să vadă de multe ori un film, o scenă din film sau să-şi concentreze atenţia asupra unui personaj care îl interesează în mod special, căci acest lucru îl ajută în anumite etape ale dezvoltării sale. Repetiţia, care îi poate deranja pe părinţi, este foarte importantă pentru copil. Ea este uneori necesară pentru ca el să se poată identifica cu un personaj. Dacă personajul apare la începutul filmului şi îi aminteşte copilului de neliniştile sale (de pildă, la începutul filmului *Hercule,* eroul apare ca un „zero barat", care este respins de ceilalţi), identificarea poate părea prea periculoasă pentru inconştient, care preferă să se distanţeze de film. în acest caz, copilul simte nevoia să vadă prima oară filmul până la sfârşit pentru a-şi da seama că eroul reuşeşte, în cele din urmă, să-şi îndeplinească misiunea (Hercule dobândeşte calităţile necesare pentru a deveni un zeu şi este iubit de toţi). A doua oară, micul spectator îşi dă seama că ceea ce trăieşte personajul nu este decât o etapă, o încercare grea, dar necesară pentru a reuşi. Odată ce s-a liniştit în această privinţă, identificarea redevine posibilă şi se poate dovedi eficace.

Repetiţia poate fi necesară pentru a-l ajuta pe copil să-şi gestioneze teama sau o situaţie care-l nelinişteşte[1]; aceasta este o modalitate de a se pregăti pentru a face faţă mai bine pericolelor şi de a se simţi mai sigur pe el la momentul potrivit. Interpretarea precisă a raţiunii acestei repetiţii nu este întotdeauna posibilă sau corectă, dar copilul ştie în mod inconştient de ce anume are nevoie şi este

important să-i oferim posibilitatea să înainteze în ritmul său. Prezenţa părintelui nu este indispensabilă la fiecare vizionare a filmului sau a scenei respective, dar este important ca adultul să fie disponibil şi receptiv la întrebările copilului, care pot apărea chiar şi la a cincea vizionare. [54]

54BYRD M., FORISHA B. şi RAMSDELL C., *op. cit.*

Şi, în fine, repetiţia îi permite copilului să se odihnească şi să-şi încarce bateriile. Când alege să revadă anumite desene animate, el optează pentru referinţe previzibile şi liniştitoare care îl ajută să se simtă capabil să anticipeze pericolele şi să le gestioneze fără un consum prea mare de energie, căci le cunoaşte deja. Este vorba despre nişte „filme preferate”, care pot să-l liniştească, precum jucăria preferată, şi care sunt un reper sigur atunci când are nevoie de el.

Secvenţe din cabinet

O mamă îmi povestea că fiul ei Theo (3 ani şi jumătate) se uita tot timpul la filmul *Povestea jucăriilor,* şi în mod special la pasajul în care Buzz, care înţelege că este o jucărie (şi nu ranger al spaţiului), sare pentru a verifica dacă poate zbura, dar îşi rupe mâna. După ce am terminat discuţia, şî-a amintit ce i-a spus Theo: „Ai văzut, mamă, a sărit şi s-a stricat. A făcut prea mult pe interesantul", iar femeia a comparat spusele copilului cu ceea ce îi spunea ea deseori: „Nu mai face pe interesantul, pentru că ai să te loveşti". Datorită acestei asocieri de idei, mama şi-a dat seama că această scenă îl ajuta probabil pe fiul ei să înţeleagă mai bine noţiunea de risc şi să fie pregătit să facă faţă. Pentru copil, acest pasaj ilustra ideea că „a o face pe interesantul" („a se da mare") poate fi periculos, dar îi amintea în acelaşi timp că ai dreptul să greşeşti: chiar şi un erou se poate înşela. Mama mi-a spus apoi că fiul ei părea extrem de liniştit de fiecare dată când revedea scena în care Buzz este reparat de celelalte jucării, de parcă era un fel de sfârşit fericit.

Să încurajăm dialogu

1. CUM DESCHIDEM DISCUTIA

Discuţia care urmează după vizionarea unui film de animaţie poate începe în modul cel mai firesc. Aceasta înseamnă că, înainte de a intra direct în esenţa subiectului abordând o temă specifică, părintele poate pune întrebări generale care iniţiază dialogul într-un mod simplu şi firesc.

Sfaturi şi trucuri

Să începem discuţia cu câteva întrebări de bază

- Ţi-a plăcut filmul?
- Despre ce era vorba în film?
- Ce scene ţi-au plăcut mai mult? Ce scene nu ţi-au plăcut?
- Care este personajul tău preferat? Ce personaj nu ţi-a plăcut?
- Ce ai înţeles la sfârşitul filmului?

Aceste întrebări clasice se pun în general în mod spontan şi este important să nu renunţaţi la ele doar pentru a pune alte întrebări mai precise. Cu atât mai mult cu cât răspunsurile copilului vă oferă indicii interesante despre modul în care ar putea continua discuţia. Aceste răspunsuri vă ajută să descoperiţi procesul de identificare sau de proiecţie şi vă oferă indicii despre convingerile şi valorile copilului. Pentru a afla şi mai multe amănunte, îi puteţi cere copilului să vă spună povestea ca şi când nu aţi fi văzut-o niciodată (a se vedea mai sus caseta „Ajutaţi-i pe copiii mai puţin vorbăreţi să discute despre un film după vizionare”, de la finalul Capitolului IV/1). Realitatea pe care copilul o redă cu ajutorul imaginaţiei lui dezvăluie întotdeauna ceva din sine însuşi.

Secvenţe din cabinet

Julien, în vârstă de 6 ani şi jumătate, îmi vorbeşte despre ultimul film pe care l-a văzut: *Peter Iepuraşul.* Când l-am întrebat dacă i-a plăcut, mi-a răspuns: „Da, a fost amuzant..., dar şi trist". „Când ţi s-a părut trist? „Atunci când Peter Iepuraşul este părăsit de mama Lui pentru ca ea să rămână cu omul rău." „A fost părăsit?" „Da." „Şi cum se termină povestea, ce face Peter Iepuraşul?" „Omul rău dispare şi el rămâne liniştit cu mama lui."

Pentru a înţelege mai bine de ce acest răspuns este grăitor, este important să vă spun povestea, aşa cum am văzut-o eu: Peter Iepuraşul îl urăşte pe bărbatul care este îndrăgostit de tânăra care se ocupă de obicei de el. între ei se naşte o puternică rivalitate, dar, după mai multe catastrofe care îndepărtează pe toată Lumea, Peter Iepuraşul înţelege că gelozia l-a împins să facă greşeli imense. El găseşte modalitatea de a-şi repara greşelile, cei doi îndrăgostiţi se regăsesc, iar Peter Iepuraşul reuşeşte să trăiască fericit cu cei doi. Există chiar un pasaj explicit în care personajele explică faptul că dragostea nu se împarte, nu se pierde, căci este

infinită.

Răspunsul lui Julien este, prin urmare, surprinzător, căci nu ţine cont de acest aspect al poveştii, l-am pus mai multe întrebări, pentru a mă lămuri mai bine ce anume a înţeles din film, iar răspunsurile lui reveneau tot timpul la ideea că Peter Iepuraşul era mai fericit singur cu mama lui, fără omul rău care-i deranja. Mama Lui Julien, care a putut asculta relatarea fiului său, e foarte nedumerită: „Cum a putut fiul meu să vadă altă poveste decât mine?" Acesta a văzut doar ceea ce îl privea în această poveste şi s-a identificat atât de bine cu gelozia Lui Peter Iepuraşul, încât a proiectat asupra filmului finalul său ideal: o mamă care să fie numai a Lui,

fără „omul rău". Dialogul despre film i-a permis mamei să descopere şi să-şi dea seama cât era de gelos fiul ei (cu siguranţă pe fratele Lui, potrivit propriei interpretări) şi i-a permis copilului să proiecteze o parte din gelozia Lui asupra filmului, pe care l-a modificat în avantajul lui, pentru a obţine efectul terapeutic.

în general, copiilor le place să vorbească despre filmul pe care l-au văzut şi despre peripeţiile personajelor (impresiile lor, trăirile lor). Această etapă creează o legătură cu întrebările mai „terapeutice" care li se pot pune după aceea. Copiii nu refuză dialogul dacă subiectul este abordat treptat şi în mod firesc.

2. CUM FACILITĂM IDENTIFICAREA SI PROIECŢIA

J 5

Creând o legătură între imaginar şi realitate, dialogul este o punte cu dublu sens între două lumi, care ne permite să conştientizăm sau să stimulăm aportul educativ al basmelor animate. Am vorbit deja în prima parte (Capitolul 1/1) despre modul în care funcţionează această legătură la nivel teoretic. Acest paragraf, care se vrea mai practic, propune nişte piste pentru ca părinţii să poată folosi cât mai mult posibil aceste două procese, pentru a-şi acompania copiii în evoluţia lor.

Rea Imagin

A. CÂTEVA PRECAUŢII ÎNAINTE DE A PORNI LA DRUM

Filmul stimulează imaginaţia spectatorului şi îl implică în poveste. Mintea omului (copil sau adult) este într-un du-te-vino permanent între real şi imaginar. Adultul este deplin conştient de frontiera dintre cele două şi poate călători fără probleme. Copilul însă este pe cale să înveţe, iar pentru el frontiera dintre imaginar şi real nu este atât de clară. Chiar dacă capacitatea sa de a face imaginarul să trăiască în viaţa reală este o calitate ce înlesneşte proiectarea şi identificarea, pericolul apare atunci când cele două planuri se confundă în prea mare măsură. Copilul riscă atunci să nu mai ştie să le deosebească. Părintele, prin prezenţa sa în timpul filmului şi datorită discuţiilor, joacă rolul unei ancore fixate în realitate, care îl scuteşte pe copil să se piardă în lumea imaginară. Povestea lui Peter Pan este de altfel o frumoasă alegorie care ilustrează acest lucru.

Sfaturi şi trucuri

Să-l ajutăm pe copil în procesul de diferenţiere a realului de imaginar

- Dacă un copil se pierde în Lumea imaginară (temeri accentuate care-l invadează, dificultatea de a-şi înţelege limitele etc), părintele îi poate pune întrebări despre felul în care înţelege el Lucrurile şi îi poate spune, dacă este necesar, că ceea ce se petrece pe ecran „nu este adevărat". în anumite cazuri, copilului îi poate fi de folos ca părintele să-i explice tehnicile filmului de animaţie sau efectele speciale, şi asta îl poate linişti.
- Dacă un copil este prea ancorat în realitate (nu-L interesează nimic, se plictiseşte repede etc.), părintele poate încerca să introducă o notă de mister în spusele sale şi să deschidă calea

unor multiple posibilităţi povestindu-i povestiri adevărate, dar „incredibile'" şi alimentându-i imaginaţia cu poveşti noi.

Să încercăm acum să aflăm cum poate un părinte să traverseze puntea dintre lumea imaginară şi realitate împreună cu copilul său, astfel încât călătoria să fie o reuşită.

B. SĂ-I FIM ALĂTURI COPILULUI ÎN PROCESUL DE IDENTIFICARE [IMAGINAR-» REAL]

Dacă procesul de identificare cu eroul se petrece cel mai adesea în mod inconştient, el poate fi conştientizat la momentul potrivit pentru a fi mai eficace, iar acesta este rolul dialogului deschis. Temele propuse în această carte, fără a forţa interpretarea într-un sens sau altul, pot deschide mintea părinţilor în privinţa interpretărilor posibile ale copiilor lor, pentru a le fi alături cu prudenţă pe calea acestei transformări a lumii imaginare în realitate.

Scopul este ca părintele să-l poată ajuta pe copil să-şi canalizeze întreaga energie pozitivă acumulată datorită filmului, pentru a o folosi eficient în viaţa sa. Temele propuse aici sunt surse de inspiraţie şi motivaţie, dar cel mai important rămâne să-ţi asculţi copilul, să te adaptezi la remarcile lui şi să ai suficientă imaginaţie pentru a găsi exemplele potrivite.

Secvenţe din cabinet

în timpul unei întâlniri, o mamă mi-a povestit, puţin cam dezamă-gită, că fiul ei în vârstă de 5 ani renunţa deseori să facă ceva dacă i se părea că acel lucru implică prea mult efort, l-am sugerat să vizioneze împreună cu fiul ei filme de animaţie, precum *Hercule* sau *Incredibilii'* pentru a-L determina să aprecieze truda şi eforturile personajelor. După alte câteva întâlniri, mi-a povestit încântată despre cum a ştiut să rezolve lucrurile: „Cu ocazia unui eveniment sportiv, Matteo s-a tras deoparte, căci nu-i place să piardă. în loc să mă enervez din cauza reacţiei lui, m-am dus lângă el şi i-am vorbit. Mi-a explicat că exerciţiile i se par lungi şi prea grele. Atunci i-am spus că e doar un antrenament pentru a deveni

mai puternic. Mi-a răspuns cam bosumflat că el este deja puternic. Şi atunci mi-a venit o idee! Să folosesc exemplul tatălui din filmul *Incredibilii.* într-adevăr, acel tată reia antrenamentele pentru a fi şi mai puternic, chiar dacă este deja foarte puternic. După ce m-a ascultat, fiul meu s-a întors pe teren şi a fost foarte mândru că a obţinut prima lui medalie!"

Această mamă, alegând un personaj apreciat de fiul ei pentru forţa lui (Domnul Incredibil), a profitat de procesul de identificare pentru a-i transmite fiului ei că până şi cei mai puternici trebuie să se antreneze pentru a-şi atinge obiectivele. Ea a reuşit să-i redea fiului ei încrederea în el însuşi şi dorinţa de a face efort pentru a fi puternic.

Sfaturi şi trucuri

Cum să favorizăm identificarea

- **Ascultaţi-l:** Copilul ne oferă tot timpul informaţii preţioase despre personajele şi elementele care îl impresionează: aceste informaţii îl pot ajuta pe părinte să găsească referinţe potrivite pentru identificare.
- **Daţi dovadă de interes:** Dacă vorbiţi regulat cu copilul despre ceea ce-i place şi ceea ce îl pasionează, veţi reuşi să ţineţi minte referinţe care se vor dovedi folositoare mai târziu. Mai mult, arătându-vă interesat de gusturile copilului, ca părinte, valorizaţi şi îi sporiţi încrederea în sine (dacă ceea ce mă interesează li se pare interesant tatei şi mamei, înseamnă că sunt interesant).
- **Alegeţi un punct de referinţă:** Personajele iubite de copii sunt cele care înlesnesc procesul de identificare. în anumite cazuri, părintele îi poate sugera copilului să vadă şi alte filme, cu alte personaje, mai puţin cunoscute, pentru a-i propune perspective noi.
- **Adaptaţi-vă:** Prima referinţă care vine în mintea părintelui nu este neapărat şi cea mai bună, căci copilul are un alt fel de a vedea lucrurile. Este important să nu insistăm asupra ideii noastre dacă cel mic nu-şi doreşte acest lucru. Cel mai adesea, trebuie să discutăm cu el pentru a-i permite să se apropie de personajul/eroul pe care îl vizăm: „Cum te-ar putea ajuta acest personaj?" sau „Ce erou te-ar putea ajuta mai mult?"

• **Evoluaţi:** Eroii copilului se schimbă şi evoluează la fel de repede ca el.

- **Folosiţi elemente concrete:** O scenă, un personaj, o trăsătură de caracter, o situaţie... Chiar dacă elementul respectiv nu serveşte decât ca bază a dialogului, faptul că este ceva precis şi bine definit este important pentru ca micuţul să-şi facă o imagine clară în minte. Apoi acel element va fi mai uşor de însuşit şi de dezvoltat.
- **Puneţi întrebări:** întrebările deschise înlesnesc identificarea copilului fără a o forţa: „îţi aminteşti de scena în care...?"; „Cum se simte eroul? Ce face? Ce îl ajută?"; „Ce te-ar putea ajuta pe tine, aşadar?" Exemplele de întrebări oferite la fiecare film de animaţie prezentat în această carte *{vezi* Partea a doua) sunt menite să îi inspire pe părinţi în acest sens.

C. CUM SĂ-L AJUTĂM SĂ SE PROIECTEZE [REAL -> IMAGINAR]

Şi în acest caz, procesul de proiecţie este deseori inconştient, dar părintele, care ştie cum funcţionează, îşi poate ajuta cu delicateţe copilul să străbată această altă formă de punte între real şi imaginar. Pentru a-i înlesni proiecţia, esenţial este din nou să-i punem întrebări şi să-l ascultăm. Atunci când părintele înţelege sau îşi imaginează că poate exista o legătură între ceea ce copilul său şi personajul simt, poate iniţia dialogul vorbind despre personaj mai întâi. De pildă, dacă un personaj pare deprimat, părintele îşi poate întreba copilul ce crede că simte personajul şi de ce crede el că acesta plânge. Copilul găseşte întotdeauna un răspuns potrivit universului său. Aceste răspunsuri, care ne spun foarte multe despre el, sunt mai greu de obţinut în mod direct. Dacă discutăm despre o temă, referindu-ne la un personaj concret (exterior copilului), putem să dispersăm o tensiune care, altfel, ar fi prea puternică ca să o putem aborda direct[1].

Copilul care răspunde în numele eroului poate transmite mai multe mesaje personale cu mai mult curaj şi îşi poate exprima trăirile mai lesne decât dacă ar vorbi [55]

55MADISON C. şi SCHMIDT R.J., *op. cit.*

despre el. în plus, cum soluţiile sunt întotdeauna mai uşor de găsit pentru ceilalţi, copilul găseşte mai multe posibilităţi, pe care şi le va putea însuşi mai târziu în lumea reală, cu sau fără ajutorul cuiva, în mod conştient sau nu. Şi, în fine, spectatorul, când vede un personaj în acţiune, poate înţelege că nu este singurul care se confruntă cu astfel de dificultăţi sau care simte astfel de lucruri, chiar dacă înainte îşi imagina că doar el are acele probleme; iar această descoperire îl pune pe gânduri şi/sau îl linişteşte.

Secvenţe din cabinet

în timpul unei şedinţe, Tessa, o tânără de 20 de ani, mi-a spus că i-a plăcut foarte mult *Micul prinţ* (2015), căci casa bătrânului era „magnifică". Să vă amintesc despre ce e vorba: în filmul de animaţie, respectiva casă era singura din tot cartierul care avea un aspect bizar, în dezordine şi foarte colorată. Pentru a aprofunda puţin lucrurile, am întrebat-o ce simte fetiţa când descoperă această casă ciudată. Răspunsul ei a fost extrem de concludent: „Se simte, în sfârşit, liberă, poate face ce vrea şi nu mai este obligată să-i facă pe plac mamei ei. în această casă, poate fi, în fine, aşa cum voia cu adevărat să fie". Chiar dacă acest răspuns se bazează pe ceea ce se petrece, de fapt, în poveste, entuziasmul cu care Tessa a spus toate aceste lucruri sugera că, de fapt, ea nu vorbea despre personaj. Cu atât mai mult cu cât răspunsul ei amintea de o problemă pe care o menţionase mai devreme, şi anume faptul că nu mai voia să se lase influenţată de mama ei în Luarea deciziilor importante pentru viaţa ei.

Prin intermediul unor întrebări potrivite, am ajutat-o să-şi aprofundeze raţionamentul, mergând mai departe pe calea deschisă de ea: „De ce nu poate fetiţa să fie ea însăşi când este acasă?"; „Cum se petrec lucrurile când este acasă şi ce se întâmplă când este la bătrân?"; „Cum se simte fetiţa când este acasă la bătrân?"... încetul cu încetul, în timp ce discutam, Tessa a înţeles că schimbarea eroinei depindea mai mult de ea însăşi decât de locul unde se

afla. Altfel spus, fetiţa putea încerca să nu mai ţină cont, indiferent unde se afla, de determinismul societăţii şi al mamei sale, şi să se simtă liberă oriunde, nu doar în casa minunată a bătrânului.

în cazul pe care vi l-am relatat, Tessa este o tânără, iar ceea ce urmăreşte este să lucreze cu ea însăşi pentru a schimba anumite lucruri: după aceste discuţii, ea a înţeles ce anume îi poate fi de folos. După părerea ei, faptul că şi-a proiectat gândurile asupra fetiţei, identificându-se cu ea, a ajutat-o să nu se mai teamă că îi este „predestinat" să fie aşa cum este, ceea ce i-a redat sentimentul că ea este cea care trebuie să decidă ce face cu viaţa ei. în plus, ea a decis să folosească o casă, asemănătoare cu cea a bătrânului, ca pe o imagine-resursă şi să se refugieze acolo pentru a-şi recăpăta forţele ori de câte ori are nevoie de asta *(cf.* jocului oazei interioare din capitolul despre *Regele Leu* – IX/5). Tessei îi era greu să-şi înfrunte teama în mod direct şi fără ajutorul nimănui, dar, datorită fetiţei din film, totul s-a clarificat, iar după ce şi-a dat seama care este problema, soluţia a venit de la sine.

Un părinte nu poate ajunge atât de departe în munca terapeutică precum un profesionist, el poate însă să-i fie alături copilului şi să-i descifreze proiecţia. Iată câteva trucuri pentru o experienţă reuşită.

Sfaturi şi trucuri

Cum facilităm proiecţia

- **Să fim atenţi:** Atunci când copilul este impresionat de un personaj, vorbeşte despre el sau reacţionează diferit. Aceste semnale îi permit părintelui să analizeze cum stau lucrurile. Este important, aşadar, să ştim să profităm de ocazie şi să folosim pistele oferite de copil, chiar dacă nu toate vor conduce acolo unde ne dorim.
- **Să alegem momentul potrivit:** Nu are rost să vorbim despre o proiecţie dacă micuţul nu este receptiv. Momentul potrivit depinde, aşadar, mai mult de capacitatea Lui de a fi atent şi de interesul lui, iar nu de oră, loc sau subiect.
- **Să alegem un punct de referinţă:** Personajele potrivite proiecţiei sunt adesea cele despre care copilul vorbeşte deseori. Uneori, părintele îi poate propune să se gândească la o anumită scenă sau la un personaj anume, dar

este important ca referinţa să fie foarte Limpede în mintea adultului.

- **Să punem accentul pe personaj, nu pe copil:** Uneori, în mintea părintelui, Legătura este atât de evidentă, încât acesta începe să vorbească despre copil, şi nu despre personaj. Copilul nu gândeşte la fel, aşa că se poate simţi neînţeles sau forţat să corespundă unei legături pe care nu o înţelege (sau nu încă). Aveţi grijă, aşadar, ca părinte, să nu cumva să ajungeţi să vă proiectaţi trăirile asupra proiecţiei copilului.
- **Să punem întrebări:** întrebările deschise şi ţintite despre personaj ne scutesc de interpretări greşite şi îl ajută pe copil să se îndrepte în largul lui spre o stare de calm sau spre un alt fel de a înţelege Lucrurile. Vreau să amintesc din nou că exemplele de întrebări prezentate în această lucrare (vezi Partea a doua) au menirea să faciliteze accesul spre şi mai multe întrebări, deschise şi variate.
- **Să acceptăm momentele concluzive:** Copilul îşi opreşte raţionamentul când crede el de cuviinţă şi nu are nevoie să reflecteze prea mult legat de ce a procesat, pentru a-şi consolida înţelegerea. Uneori, el profită de pe urma unei discuţii în mai multe etape şi după un anumit timp. Important este să aibă în mod regulat posibilitatea să beneficieze de noi referinţe şi de un dialog deschis.

3. CUM GĂSIM CUVINTELE POTRIVITE

E limpede, aşadar, întrebările sunt absolut necesare. Ele îi permit copilului să dea o interpretare personală şi să gândească. De pildă, întrebarea: „De ce crezi că eroul reacţionează aşa?” favorizează o discuţie mai deschisă şi constructivă decât o simplă remarcă de genul: „Ai văzut, eroul face asta pentru că e bun”. Pentru a vă oferi o sursă de inspiraţie în acest sens, vă propunem mai multe exemple de întrebări pentru fiecare mesaj abordat *(vezi* Partea a doua), care să contribuie la iniţierea unui dialog.

Pentru ca aceste întrebări să fie mai eficace, am ţinut cont de o anumită logică în construirea lor. Părinţii care doresc să-şi formuleze

propriile întrebări pot folosi ca punct de plecare strategiile enumerate mai jos.

• Formulăm în mod intenţionat întrebări deschise, care implică răspunsuri mai elaborate şi mai atent concepute decât un simplu „da” sau „nu”. Scopul este să-i permitem copilului să răspundă aşa cum crede de cuviinţă, pentru ca răspunsul să corespundă interpretării personale, şi nu celei, mai mult sau mai puţin conştiente, a părintelui. Iată un exemplu, „A fost simpatic filmul, nu?” este o întrebare închisă, care-l constrânge pe interlocutor să spună „da” sau „nu” şi îl incită să se gândească la cele văzute doar ca la „ceva amuzant”. „Cum ţi s-a părut filmul?” este o întrebare mai deschisă care îl îndeamnă să-şi dezvolte răspunsul şi să folosească cele mai potrivite cuvinte pentru a-şi expune viziunea asupra lucrurilor.

• Evităm să întrebăm „de ce?” Acest tip de întrebare atrage după sine, în mod automat şi categoric, un răspuns de tipul „pentru că...”, ceea ce va pune capăt prea devreme discuţiei. în plus, acest tip de întrebare ne determină uneori să insistăm prea mult asupra problemei şi să ne întoarcem în trecut („De ce sunt nefericit?”) Am putea folosi o altă formulă: „Din ce motiv?”, care îl încurajează pe copil să caute mai multe alternative şi deci să-şi detalieze răspunsul. Sau am putea întreba „Cum anume?”, pentru a-l ajuta pe copil să se gândească la mai multe soluţii posibile {„Cum aş putea proceda pentru a fi fericit?”)

Exemplu concret

întrebarea „De ce plânge Simba?" poate atrage un răspuns relativ închis de tipul „Pentru că este trist". întrebarea „Din ce motiv plânge Simba?" îl determină pe copil să dea un răspuns mai consistent de tipul: „Tatăl lui a murit şi el crede că asta s-a întâmplat din cauza lui. îi este ruşine şi nu mai ştie ce să facă". în acest context, este posibil să revenim la tema sentimentului de vinovăţie sau la

durerea pricinuită de moartea unei fiinţe dragi. Şi, în fine, întrebarea „Cum ar putea proceda Simba pentru a se simţi mai bine?" ÎL determină pe copil să analizeze etapele următoare din film şi să găsească ce elemente i-au permis personajului să îşi revină.

• Formulăm întrebări „neutre”. Altfel spus, punem întrebări care nu-l privesc în mod direct pe copil, ci lumea lui imaginară, care a devenit accesibilă datorită filmului de animaţie. Puneţi mai întâi întrebări despre personaje şi modul lor de a proceda, nu-i adresaţi întrebări directe, căci astfel îl ajutaţi pe cel mic să proiecteze asupra personajelor, dar şi să se detaşeze de situaţia lui problematică, pentru a o înţelege mai bine.

• întrebările trebuie să se bazeze pe fapte vizuale clare. Dacă ne referim la o scenă sau la o situaţie concretă, există şanse reduse să proiectăm o interpretare personală în felul în care formulăm întrebarea. Şi, astfel, reducem riscul de a influenţa răspunsurile copilului.

• Trebuie să folosim un limbaj adaptat nivelului de înţelegere al copilului. Părintele care-şi cunoaşte copilul îşi va formula întrebările în funcţie de vârsta şi nivelul de maturizare ale copilului. Totodată, este important să nu folosim un limbaj prea simplist sau care seamănă prea mult cu modul de a vorbi al copiilor de vârsta lui (formulări incorecte sau insolente), căci pentru el este important să ştie să deosebească generaţiile.

Pornind de la aceste câteva propuneri, cititorul îşi poate formula propriile întrebări, care să fie mai adaptate aşteptărilor şi nevoilor copilului. Când

suntem interesaţi şi atenţi, întrebările vin de la sine. Este de ajuns să avem încredere în noi şi în copil.

4.0 ASCULTARE ATENTĂ SI ACTIVĂ

Pentru ca dialogul să funcţioneze, nu este de ajuns să formulăm întrebările potrivite, este la fel de important să-l ascultăm pe copil cu atenţie, în mod activ. într-un dialog, interlocutorul este acceptat cu bunăvoinţă şi interes, întrucât ceea ce are de oferit este diferit şi unic. Ţinând cont de acest lucru, mesajele propuse în această carte nu sunt nici complete, nici restrictive: ele sunt prezentate pentru a vă inspira şi a vă sugera multiplele interpretări posibile. în plus, atunci când un părinte alege să-i arate copilului un film pentru că îl interesează o anumită temă, este conştient că, poate, copilul nu gândeşte la fel ca el, ceea ce este cu atât mai bine. Aceasta înseamnă că el va asimila în felul său acest film, iar tema discuţiei pe care o va propune în mod spontan va fi mai adaptată vârstei lui.

Exemplu concret

Tarzan

Atunci când Tarzan se ceartă cu tatăl său şi pleacă să stea singur Lângă râu, noi îl putem întreba pe copil: „Din ce motive crezi că s-a întristat Tarzan?" Vor exista multiple răspunsuri posibile. Răspunsul „Pentru că nu ştie cine este el însuşi cu adevărat" poate stârni o discuţie despre tema adopţiei. Răspunsul „Pentru că este diferit de ceilalţi" poate prilejui o discuţie despre tema acceptării ideii de diferenţă, a faptului că nu suntem toţi la fel. Răspunsul „Pentru că tatăl lui îl consideră încă un copil mic" poate deschide o discuţie despre trecerea La vârsta adultă... lată trei dintre temele sugerate în această carte. Dar dacă copilul răspunde „Pentru că tatăl Lui a ţipat la el", se referă poate la un eveniment recent din viaţa Lui, de pildă la faptul că tatăl lui l-a certat, iar asta înseamnă că trebuie să continuăm discuţia pe calea deschisă

de el.

Altfel spus, părintele nu ştie, această carte nu ştie şi este posibil ca nici copilul să nu ştie în mod conştient despre ce anume are

el nevoie să vorbească. Elementele importante sau pur şi simplu interesante apar treptat pe parcursul dialogului. Părintele trebuie să-l asculte, să fie interesat şi să-i pună întrebări, fără să caute să anticipeze, ceea ce-i va permite să se adapteze şi să rămână pe aceeaşi lungime de undă cu copilul, pentru a afla cât mai multe detalii despre interpretarea pe care o dă acesta poveştii.

Interpretarea spectatorului rămâne întotdeauna cea mai bună.

5. SĂ LE OFERIM O ACOMPANIERE NEUTRĂ?

Faptul că-i ascultăm şi le punem întrebări copiilor, oricât de sincer am face acest lucru, nu elimină complet influenţa pe care un părinte o poate avea asupra copilului său. Ceea ce este cu atât mai bine, căci aceasta este frumuseţea dialogului în general şi, în special, în cinematerapie: să-l lăsăm pe celălalt să se dezvolte, oferindu-i însă elemente noi, pe care poate decide să le integreze în evoluţia lui.

Şi tocmai de aceea orice părere contează! Chiar dacă spectatorul este invitat să fie atent şi să nu-şi impună propria interpretare celor din jur, el poate totuşi să-şi formuleze punctul de vedere. Important este să-l prezinte ca atare, ca pe o simplă opinie personală. Dacă părintele alege limbajul potrivit, această analiză personală va îmbogăţi universul de

gândire al copilului, aşa cum şi această carte o poate face în cazul părinţilor.

Odată ce discuţia a început datorită întrebărilor deschise şi neutre, ea poate continua în mod firesc fără ca vreuna dintre cele două persoane să simtă vreo presiune. Este important ca fiecare să aibă timp să-şi expună părerea, care este binevenită. Părintele

trebuie să fie curios, să asculte cu răbdare şi să intuiască şi lucrurile pe care copilul nu le formulează explicit, acestea sunt elementele de bază ale unei discuţii constructive.

6. SĂ LĂSĂM TIMP DE GÂNDIRE

în cazul copiilor mai mici, vizionarea unui film în familie le permite un schimb de păreri „la cald”, iar dialogul poate avea loc atunci când imaginile sunt încă vii în mintea lor. în cazul copiilor mai mari, discuţia poate avea loc şi mai târziu, atunci când vor avea chef sau nevoie de ea. Copilul, indiferent de vârsta lui, este posibil să nu aibă chef să vorbească despre un basm animat atunci când vor părinţii şi este important să-i respectaţi dorinţa. Identificarea cu personajele şi cu situaţiile din film trebuie să se petreacă la momentul potrivit pentru a fi utilă.

Să înţelegi înseamnă să asimilezi, iar pentru a asimila ai nevoie de timp. Uneori, spectatorul (copil sau părinte), înainte de a reuşi să reflecteze la cele văzute, simte mai întâi nevoia să elimine fizic anumite tensiuni (să se mişte, să facă altceva, să se relaxeze...). Asimilarea poate presupune un interval în care să-şi pună nişte întrebări de unul singur şi să-şi limpezească gândurile, înainte de a le comunica. în acest caz, dacă îl bombardăm pe copil cu întrebări, atunci când nu este receptiv, riscăm să blocăm acest proces de asimilare şi să îl împiedicăm să înţeleagă. O idee în acest caz este să-i spunem că suntem alături de el şi că ne poate întreba oricând

orice dacă doreşte, fără să-l forţăm însă în niciun fel. Am putea să-i împărtăşim interpretarea noastră asupra filmului (dar nu să-i dăm lucrurile mură în gură), invitându-l să procedeze la fel. Acesta ar putea fi un lucru bun pentru copii, care răspund deseori: „Nu ştiu ce să spun”, înainte să apuce să se

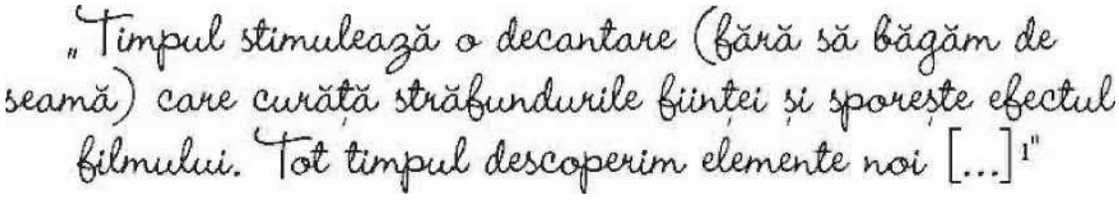
gândească; noi le demonstrăm că fiecare poate interpreta într-un anumit fel cele văzute, iar când simte nevoia, îşi poate împărtăşi impresiile.

Exemplu concret

Ştrumpfii: satul pierdut

După ce aţi vizionat filmul, dacă părintele comentează sfârşitul spunând: „Ştrumpfiţa revine la viaţă datorită celorlalţi ştrumpfi care au activat magia iubirii ţinându-se de mâini", el îşi invită copilul să stea de vorbă, adică îi propune, fără să-l forţeze, să-şi spună părerea.

Peste câteva zile, spectatorul poate reveni la anumite secvenţe cu un nou punct de vedere, influenţat de diferite evenimente şi după ce a avut un răgaz de gândire. Inconştientul continuă să analizeze, să interpreteze şi să facă legături, chiar şi atunci când nu este în contact direct cu simbolurile care l-au activat. Astfel, o întrebare sau o situaţie poate redeschide mult mai târziu dialogul pe tema unui basm animat. Acum este posibil să revenim la anumite teme care ne-au rămas în minte, pentru a ne gândi la ele în mod conştient.


„Timpul stimulează o decantare (fără să băgăm de
seamă) care curăță străfundurile ființei și sporește efectul
filmului. Tot timpul descoperim elemente noi [...]1"

Indiferent de cât de mult timp are nevoie copilul să asimileze şi apoi să se detaşeze de conţinutul receptat, nu este bine să vadă mai multe filme de animaţie unul după altul. Această încărcătură prea mare de imagini şi poveşti nu are defel rolul să sporească posibilitatea de a purta un dialog, ci riscă

mai degrabă să-l stre- seze pe copil, umplându-i mintea cu întrebări la care nu are timp

GILLY (Patrice), *op. cit.,* p. 58.

să răspundă. Ceea ce poate genera o anumită stare de agitaţie şi refuzul de a comunica, din pricina unei prea mari confuzii în idei. Datorită DVD-urilor şi Blu-ray-urilor, programelor în reluare şi platformelor de filme, este relativ uşor să controlăm cantitatea de imagini pe care le vede copilul.

„Dacă vrem să ne amuzăm sau să râdem, câmpul nostru psihic trebuie să fie liber."[1]

7. CUM GESTIONĂM IMAGINILE ŞOCANTE

Chiar dacă suntem foarte atenţi, nu reuşim întotdeauna să-i ferim pe copii de anumite imagini-parazit, pe care le regăsim în special în reclame şi care pot fi total nepotrivite pentru vârsta lor. Dacă reuşesc să redea în cuvinte ceea ce au văzut, tinerii spectatori vor înţelege şi vor gestiona mai uşor ceea ce i-a şocat. Şi în acest caz, prezenţa binevoitoare a părinţilor şi dialogul le pot fi de mare folos.

Secvenţe din cabinet

într-o zi, când ne-am dus la cinema, fiul meu a fost extrem de şocat de reclama unui film în care erau prezentate imagini explicite de război. Impresionată de imaginile şocante şi de reacţia fiului meu, i-am spus imediat ce am simţit, iar el a profitat de ocazie şi a exprimat ce simte cu vorbele („Se bat") şi cu gesturile lui (după ce în timpul scenelor de violenţă a stat nemişcat, a devenit foarte agitat, ceea ce exprimă o stare de şoc). Discuţia care a urmat şi a continuat, deşi filmul de animaţie începuse, mi s-a părut necesară pentru a-i permite să-şi clarifice anumite lucruri: „Este un film pentru adulţi, nimic din ceea ce ai văzut pe ecran nu este

[1] DJENATI (Genevieve), *Psychanalyse des dessins animes,* Pocket Evolution, 2005, p. 154 (prime ediţie: L'Archipel, 2001).

adevărat..Spusele mele i-au permis să-şi pună multe întrebări pentru a încerca să dea un sens imaginilor văzute. A reuşit astfel să elimine o parte din tensiunea acumulată şi să economisească un dram de atenţie pentru a profita cât mai mult posibil de basmul animat pe care veniserăm să-l vedem.

Trebuie să ştiţi că imaginile şocante pentru un copil nu sunt neapărat cele pe care ni le închipuim. Am citit despre cazul a două fetiţe, surori, care plângeau în hohote când începea filmul *Peter Pan.* Ele erau singurele din sala de cinematograf care au reacţionat astfel, dar imaginea părinţilor care îşi lasă singuri copiii acasă declanşa în cazul lor teama de abandon. Am să mai amintesc şi cazul unui băietei care era terorizat de ideea de a rămâne singur în camera lui după ce a văzut un film în care un personaj în costum de Halloween apărea pe neaşteptate şi făcea glume peste tot prin casă. Filmul era o comedie, dar l-a făcut pe acest copil să se teamă tot timpul şi să nu se mai simtă în siguranţă nicăieri.

Aşadar, nu imaginea în sine îi va putea da de înţeles părintelui ce simte copilul, ci mai degrabă cuvintele şi reacţiile acestuia. Părintele care obişnuieşte să vizioneze filme în compania copilului va putea recunoaşte mai uşor semnalele atipice care arată că ceva îl tulbură foarte tare pe copil. în orice caz, este important ca părintele să-l îndemne pe acesta să exprime prin cuvinte sau desene, de pildă, ce l-a impresionat din film şi să fie dispus să revină asupra acestui subiect atunci când copilul va fi dispus.

Sfaturi şi trucuri

Câteva exemple de indicii care ne pot ajuta să reperăm o stare de şoc la copil:

Stare de agitaţie sau imobilitate neobişnuite, respiraţie întretăiată ce durează, plânsete, ţipete sau faptul că-şi ascunde ochii sau faţa în mod repetat, enervare, refuz de a vedea filmul până la sfârşit, coşmaruri, nelinişti şi temeri.

8. DIALOGUL NU ESTE DE AJUNS

După cum probabil v-aţi dat seama, faptul că înţelegem efectul pe care îl au filmele de animaţie asupra copilului este doar o primă etapă pentru a instaura comunicarea şi a crea o legătură în jurul acestui ecran care ne oferă de obicei un tip de divertisment de care ne bucurăm în solitudine. Dar dacă filmul înlesneşte dialogul, imaginile şi cuvintele nu rezolvă dificultăţile copilului şi nu se substituie etapelor pe care el trebuie să le parcurgă. Filmul *Regele Leu,* de pildă, ne poate ajuta să vorbim despre moarte, dar nu înlocuieşte procesul de doliu cu care copilul trebuie, eventual, să se confrunte. în funcţie de etapa în care se află în propria viaţă, el îşi va găsi un sprijin într-o scenă sau alta din film (după cum va alege), fără să mai insiste prea mult asupra finalului fericit. Dacă îi suntem alături când plânge, îl putem ajuta la fel de mult ca atunci când râdem împreună. Altfel spus, dacă discuţia de după film nu rezolvă problemele copilului, îl poate ajuta să găsească strategii pentru a depăşi anumite etape din dezvoltarea sau din viaţa sa, în ritmul lui şi cu sprijinul părinţilor.

Cum să experimentăm cu basmele animate şi cum să profităm de aportul lor

1. JOCUL, UN MOD DE A COMUNICA ŞI DEA ACŢIONA ALTFEL[1]

Pentru ca un copil să păstreze viu în mintea sa basmul animat, şi-l poate însuşi prin joacă şi/sau prin exprimare artistică. Acesta este un mijloc distractiv şi îl ajută să continue să-şi însuşească ceea ce a văzut în imagini (când a vizionat filmul) şi ceea ce s-a spus în cuvinte (în timpul discuţiei). Părintele, pentru a contribui la acest proces, îl poate acompania şi îl

poate încuraja în această punere în aplicare distractivă şi uşoară, care îl va putea ajuta să „repună în joc” ceea ce este important pentru el.

Sfaturi şi trucuri

Creaţi condiţiile pentru joacă

- **Iniţiaţi jocul:** Perioada în care se desfăşoară jocul este mai uşor de perturbat decât am crede. O intervenţie exterioară, excesul de atenţie sau o stare emoţională prea puternică îl pot bloca pe copil. Nivelul de atenţie al părintelui are importanţa sa. El nu trebuie să fie nici prea implicat, nici prea absent, pentru ca micuţul să se implice eficace în jocul său. Altfel spus, părintele poate da startul, ceea ce-l va ajuta pe copil să joace şi să-şi împărtăşească jocul cu el, dar fără să încerce să deţină controlul sau să se amestece prea mult. Fiecare trebuie să poată să-şi joace rolul nestingherit, pentru ca lucrurile să capete un sens pentru fiecare participant.
- **Să căutăm locul potrivit pentru joacă:** Spaţiul de joc trebuie să fie adaptat copilului, vârstei sale şi tipului de joc. Mai întâi, din motive de siguranţă evidente: nu-l putem lăsa pe copil să se joace în grădină când acolo îl pândesc tot felul de pericole. Apoi, pentru ca el să profite cu adevărat dejoacă, trebuie să găsim un loc potrivit experimentului său. Astfel, părintele îl poate ajuta să creeze cel mai potrivit spaţiu posibil, ca de pildă o masă adaptată pentru pictură sau o cameră aranjată pentru a se putea construi acolo cel mai frumos decor pentru marionete.
- **învăţaţi-l să accepte să piardă:** Pentru ca micuţului să-i placă să se joace (mai ales atunci când e vorba despre o competiţie), este important să joace deseori acest joc, pentru a înţelege că rezultatul jocului nu este crucial pentru viaţa lui. Altfel spus, jucând în mod regulat, el se va obişnui deopotrivă să piardă şi să câştige. Elîşi îmbunătăţeşte astfel capacitatea de a se adapta şi de a o Lua de la început. Părintele, prin atitudinea sa, este în acelaşi timp un model (copilul îşi imită părinţii) şi un activator (copilul acţionează diferit în funcţie de cum simte el că părinţii săi privesc jocul: pentru unii, este esenţial să câştigi, pentru alţii, important e să participi la joc).

Prin intermediul acestei experienţe, copilul poate asimila informaţii, poate exprima ceea ce este

incapabil să spună în cuvinte şi îşi poate însuşi (cel mai adesea în mod inconştient) o poveste care o poate îmbogăţi pe a lui. Experimentul, sub formă de joacă, îi conferă cinematerapiei numeroase avantaje indispensabile.

A. JOCUL PENTRU A ASIMILA

Capacitatea de a înţelege sensul a ceva abstract se dezvoltă până la vârsta de 7 ani[1], când este dobândită deplin. Copilul are nevoie, aşadar, de simboluri fizice şi concrete pentru a face legătura mai uşor între ceea ce vede şi ceea ce înţelege. Folosirea unei jucării sau a unui desen, ca reper material pentru a reprezenta simbolul, va ajuta capacităţile sale de asimilare şi de învăţare. în plus, cadrul bine conturat şi liniştitor al jocului, în care regulile sunt alese de toţi şi sunt valabile pentru toţi, îi permite copilului să-şi însuşească şi să înţeleagă mai uşor alte realităţi[56 57 58].

„Să te joci înseamnă să iei un eșantion din lumea exterioară și să-l folosești în folosul lumii tale interioare.[3]"

Secvenţe din cabinet

în cadrul unei şedinţe de terapie, am invitat-o pe Noemi (o fetiţă de 7 ani, care se certa tot timpul cu surorile ei mai mici) să deseneze inima mamei ei şi să coloreze locul pe care ea îl ocupa în inima mamei ei înainte ca surorile ei să se nască. Noemi a desenat o inimă mare, pe care a colorat-o aproape în întregime în roşu, şi-a scris în acel spaţiu numele şi a lăsat un spaţiu mic, pe care l-a colorat în albastru, pentru tatăl ei. Am rugat-o apoi să deseneze o altă inimă, care să ilustreze locul pe care ea îl ocupa în inima

56 PIAGET (Jean), *Construirea realului la copil,* ed. cit
57 WINNICOTT (Donald W.), *Joc şi realitate (Opere 6)*$_t$ Trei, 2006.
58 METRA (Maryse),„Ap proches théoriques du jeu", IUFM de Lyon, 2006, p. 9.
METRA (Maryse), *op. cit.,* p. 10.

mamei după naşterea primei ei surori, apoi a celei de-a doua. De fiecare dată, partea roşie s-a micşorat în avantajul surorilor ei mai mici. Cea de-a treia inimă (împărţită în părţi roşie, albastră, verde şi galbenă) reflecta ce simţea ea: mama ei trebuia să o iubească mai puţin de când s-au născut surorile ei mai mici (partea roşie era din ce în ce mai mică). Pornind de La desenele ei, am discutat despre felul în care înţelege ea iubirea şi am reconstruit treptat o nouă inimă în care dragostea nu se împarte, ci se multiplică. Desenul ei final, în

care se suprapun patru inimi, fără să se micşoreze, a ajutat-o să plece de La terapie mai senină, sigură că niciuna dintre inimi nu o poate altera pe cea care reprezintă dragostea mamei ei pentru ea.

B. JOCUL PENTRU A SE CONSTRUI PE SINE

Posibilitatea de a crea ceea ce-i oferă jocul îi permite copilului să exploreze căi noi, inspirate de basmul animat de animaţie şi de propunerile părinţilor. în cadrul jocului, procesul creativ îi permite copilului să facă asociaţii, să fuzioneze şi să transforme idei. Treptat, prin intermediul acestei explorări, el construieşte repere şi, prin extensie, îşi construieşte o parte din identitate.

Exemplu concret

Marea aventură Lego

în filmul de animaţie, copilul construieşte o poveste şi maşini originale pentru a rezista în Lupta împotriva personajului negativ, a cărui armă secretă este un adeziv capabil să lipească piesele de lego pentru totdeauna. Prin intermediul jocului, copilul construieşte şi îşi exprimă propriile valori, arătând, în special, cât este de important ca lucrurile să evolueze şi să se schimbe datorită creativităţii şi imaginaţiei.

„Orice activitate creatoare este o

C. JOCUL PENTRU EXPRIMAREA DE SINE

Implementarea ludică a unui scenariu este şi ea un mecanism important pentru ca un copil să se dezvăluie şi să se elibereze. Jocul îi permite să-şi exprime emoţiile şi problemele care ar fi prea greu de abordat prin dialog. De pildă, păpuşile, figurinele sau desenele sunt nişte instrumente potrivite care-i permit copilului să recreeze scene care i se par importante. Această formă de comunicare îl poate ajuta să se facă mai bine înţeles şi să elimine anumite tensiuni. Prin acţiune şi joc, copilul poate „spune” ce n-a putut spune prin cuvinte. în plus, prin joc, el îşi re defineşte problemele şi le oferă o altă existenţă, pentru a şi le însuşi şi a le înţelege mai bine.

Exemplu concret

Un exemplu de joc, ideal pentru a-l ajuta pe copil să-şi spună părerea despre o poveste sau o scenă anume, este să-l îndemnăm să „rejoace" povestea pe care a văzut-o în film. Modul în care o „pune în scenă" şi „instrumentele" pe care le foloseşte le oferă indicii interesante părinţilor despre percepţiile şi convingerile Lui. Un copil îşi construieşte lumea imaginară în funcţie de ceea ce percepe, iar personajele din scenele pe care le „retranscrie" reprezintă adesea mai mult decât credem. Eroii pot reprezenta propria-i persoană sau anumiţi membri ai familiei, prieteni, adulţi apropiaţi...

„Jocul îi permite copilului să exteriorizeze un fragment din lumea internă, pentru a o concretiza într-un obiect extern.[1]"

Mesajul transmis prin joc nu trebuie să fie conştientizat de copil sau de părinte, el are meritul că există şi că este împărtăşit, fiind, de fapt, o

eliberare pentru a putea înainta[59] [60]. Uneori, anumite reacţii îi pot nedumeri pe părinţi, iar în acest caz este nevoie de ajutorul unei persoane avizate, un specialist, care să poată aprofunda calea deschisă de copil. Psihanalizarea sau evaluarea psihologică a copilului nu îi revine părintelui. De fapt, este important ca acesta să-i ofere copilului ocazia să se exprime prin joc, dar

să-i asigure în acelaşi timp posibilitatea de a cunoaşte lucrurile în profunzime, cu ajutorul unui specialist.

D, JOCUL PENTRU A DEVENI ACTOR

Celebrul psiholog al dezvoltării Henri Wallon este de părere că jocul este o formă de regresie care îl poate elibera, pe moment, pe copil de barierele realităţii, pe care el şi le fixează şi care îi limitează viaţa de zi cu zi. El poate găsi astfel soluţii inovatoare pentru a acţiona, îşi poate schimba convingerile, îşi poate imagina alternative şi poate alege cum să le aplice. Prin joc, copilul devine cel care „dirijează" realitatea, este actorul şi realizatorul, este cel care cucereşte, şi nu cel cucerit[1]. Datorită acestui proces de preluare a puterii, copilul poate reproduce, prin joc, diferite scene, chiar şi pe cele mai dezagreabile. Freud[61] [62]

59 *Ibid.,* p. 9.
60 WINNICOTT (Donald W.), *op. cit.*
61 WALLON (Henri), *Evoluţia psihologică a copilului,* Ed. Didactică şi Pedagogică, 1975.
62 FREUD (Sigmund), „Dincolo de principiul plăcerii" (1920), în *Opere esenţiale,* voi. 3, Trei, 2010.

este de părere că un copil reproduce şi repetă ceea ce l-a impresionat, pentru a putea, prin acţiunea sa, să-şi stăpânească emoţiile pe care le-a trăit în loc să se mulţumească să le resimtă în mod pasiv.

Să luăm, de pildă, exemplul unei fetiţe care-şi ceartă păpuşile. Ea reproduce, fără îndoială, o scenă impresionantă pe care a văzut-o şi, prin această imitaţie (care, de bună seamă, nu este întotdeauna pe placul persoanei imitate), ea poate asimila ceea ce s-a întâmplat, îşi poate stăpâni neliniştea pe care respectiva scenă i-a provocat-o şi îşi poate consolida încrederea de sine. Chiar dacă această ieşire din pasivitate se petrece cel mai adesea în mod firesc şi autonom, părintele îi poate propune nişte jocuri copilului. El poate reproduce astfel (într-un mod mai mult sau mai puţin fidel) o scenă dintr-un film şi-l poate convinge pe copil să spună ce urmează în acel scenariu. De pildă, dacă un părinte vrea să-şi ajute copilul să găsească nişte soluţii pentru a nu se mai simţi singur sau ca să iasă dintr-o situaţie care îl izolează, el poate lua o jucărie, care s-o reprezinte pe Rapunzel, să o pună undeva sus „într-un turn” (să aleagă un loc potrivit sau să-i ceară copilului să-l aleagă) şi să-l întrebe cum va proceda şi de care jucărie se va servi, pentru a o elibera.

Află mai mult

Freud îl vede într-o zi pe nepotul lui în vârstă de 18 luni jucându-se astfel: arunca un mosor de aţă (spunând „departe") şi-l aducea înapoi trăgând de capătul firului (spunând „aici"). El observă că nepotul lui joacă acest joc atunci când mama lui e plecată, iar partea a doua a jocului îi face mult mai mare plăcere. Adevăratul rost al jocului este recuperarea mosorului. Acest joc îl ajută pe copil să suporte fără să protesteze plecarea şi absenţa mamei. La început, copilul a asistat pasiv (La plecarea nedorită a mamei), dar apoi a adoptat un rol activ (el dirijează mosorul de aţă, care revine

când vrea el).

E. JOCUL PENTRU SOCIALIZARE

Unele jocuri au avantajul că îi determină pe copii să se alăture grupului datorită unei reguli de joc[63]. Pentru ca jocul să funcţioneze, copilul trebuie să se acomodeze unui cadru prestabilit şi cunoscut de toţi participanţii. Acest cadru, care poate părea restrictiv, este, de fapt, unul permisiv. Faptul că se conformează îl ajută pe copil să accepte regulile pentru a-şi găsi locul şi a folosi regulile în avantajul lui. Jocul favorizează cunoaşterea de sine şi a celorlalţi într-un context dat. Jocul devine astfel o imersiune ludică în viata socială.

63GUTTON (Philippe), *Le Jeu chez l'enfant,* GREUPP, 1989.

F. JOCUL PENTRU STIMULAREA IMAGINAŢIEI

Imaginaţia este o calitate importantă ce trebuie dezvoltată la copii, iar jocul este un mijloc excelent de a realiza acest lucru. Subiectul este foarte vast, aşa că am preferat să-l abordez mai detaliat pentru ca lucrurile să fie mai clare.

G. JOCUL PENTRU AMUZAMENT

Cel mai evident avantaj al jocului este plăcerea de a ne distra în familie şi de a profita altfel de eroii preferaţi. Scopul terapeutic există, şi este bine să ştim acest lucru, dar aceasta nu trebuie să fie prioritatea părintelui. Un părinte trebuie să-i propună copilului său să se joace, dar fără să insiste, să-l observe, fără să-l analizeze şi să se amuze, fără să încerce să vindece, iată câteva repere de care trebuie să ţinem cont. în cadrul cinematerapiei fil-melor de animaţie, plăcerea este întotdeauna principalul element de legătură între cinema, poveşti şi jocuri.

2.JOCUL PENTRU STIMULAREA IMAGINAŢIEI

Imaginaţia este extrem de importantă la copii şi adolescenţi. Copiii se detaşează treptat de părinţii lor şi trebuie să găsească soluţii pentru noile dificultăţi legate de autonomia lor care se înfiripă. Imaginaţia este indispensabilă pentru a avea inventivitatea

(crearea de soluţii) şi speranţa (să crezi îndeajuns de mult în aceste soluţii pentru a le testa) necesare pentru a înfrunta aceste obstacole inedite. Ea oferă noi posibilităţi şi permite dezvoltarea unei ingeniozităţi care poate fi dobândită mai repede căci a fost

deja imaginată. Elemente inconştiente pot fi aduse în conştiinţă cu blândeţe şi în ritmul copilului, prin vizualizare (imagerie ghidată) şi simbolizare (jocuri, arte). Şi, invers, copiii care sunt prea raţionali şi lipsiţi de imaginaţie riscă să se confrunte cu o scădere semnificativă a încrederii de sine *(Nu sunt în stare să găsesc soluţii)* şi o retragere în sine *(Pentru a evita să am probleme pe care nu le pot rezolva, e mai bine să mă feresc).* Unele studii observă chiar că acei copii care au o viaţă imaginară bogată sunt mai puţin agresivi fizic şi mai chibzuiţi (mai capabili să anticipeze o soluţie favorabilă) decât copiii lipsiţi de imaginaţie (şi mai impulsivi)[1]. Prin urmare, este foarte important să valorificăm imaginaţia copiilor şi a adolescenţilor.

Basmele, în versiunea lor tradiţională orală, contribuie în mod ideal la această misiune parentală. Partea vizuală este doar sugerată prin cuvinte, iar naraţiunea îi lasă copilului posibilitatea de a interpreta faptele. Imaginaţia este, aşadar, stimulată imediat şi liberă să se exprime. într-un basm animat, imaginea explicită reduce acest impact benefic. Armonia se naşte din echilibru, prin urmare filmele de animaţie, fără să se substituie tradiţiei orale, o pot completa. Iar participarea activă a părinţilor permite filmelor să joace un rol important în stimularea imaginaţiei.

Acest lucru este posibil mai întâi prin valorificarea imaginaţiei în sens larg şi pe cea a copiilor în mod special. Părintele poate vorbi despre ea ca despre o forţă şi o calitate importante, dar care nu se opun inteligenţei. Părintele îşi poate asuma propriile reverii povestindu-le. Dar, chiar dacă copilul nu înţelege tot, ele îl inspiră şi îl îndeamnă să facă acelaşi lucru. Acest schimb favorizează crearea unui

„spaţiu psihic” al copilului, ajutându-l să-şi dezvolte capacitatea de a-şi crea propria lume şi de a se crea pe el însuşi, aşa cum vrea să fie. în plus, imaginaţia părinţilor, [64]

antrenată la rândul ei, se va dovedi foarte utilă în formularea de întrebări şi crearea unor jocuri adecvate pentru copil.

Apoi el trebuie invitat să-şi împărtăşească reveriile cu ajutorul jocurilor. Experienţa creatoare a jocului îl determină pe copil să inventeze, prin intermediul ficţiunii, propria viziune despre lucrurile care îi îmbogăţesc realitatea. Asocierea filmului cu cuvintele, interpretarea, împărtăşirea emoţiilor, jocul, desenul, pictura, colajul, origami, scrisul, lectura... contribuie, în diverse moduri, la menţinerea echilibrului. Iar în această carte tocmai asta urmărim, să vă propunem o paletă de „catalizatori de imaginaţie”, prin intermediul unor exemple specifice prezentate pentru fiecare film de animaţie din Partea a doua, la care se adaugă sugestii generale din paginile următoare.

După părerea mea, cu cât varietatea de suporturi propuse copilului e mai mare (cărţi cu sau fără ilustraţii, poveşti inventate spuse de părinţi, jocuri de rol, experienţe şi descoperiri pe teren), cu atât mai mult îşi va putea dezvolta imaginaţia. în această minunată misiune de acompaniere, care este îmbogăţirea imaginaţiei copilului, filmul este doar un suport în plus, pe care este important să-l cunoaştem, să-l valorificăm şi să-l folosim în mod

64SINGER (Jerome L.), *The Child's World of Make-Believe – Experimental Studies of Imaginative Play,* Academic Press, 1973.

adecvat.

3. CÂTEVA EXEMPLE DE JOCURI PENTRU A STIMULA IMAGINAŢIA COPIILOR, PENTRU A-l AJUTA SĂ SE EXPRIME SI SĂ ACŢIONEZE

Jocurile pe care vi le voi prezenta sunt mici exerciţii pe care le folosesc în şedinţele de cinematerapie sau cu copiii mei în cadrul familial. Le puteţi folosi ca sursă de inspiraţie, nu trebuie să le reproduceţi întocmai. Vă sfătuiesc chiar să le adaptaţi modului vostru de a acţiona pentru a vă înţelege mai bine cu copiii în diferite situaţii; este la latitudinea voastră să adăugaţi şi alte jocuri, cât de multe vă permite propria imaginaţie. După cum veţi constata, unele dintre aceste jocuri îşi pot avea rostul şi în afara cine- materapiei; adică, pot fi jucate fără să fi vizionat filme. Trebuie să vă spun că folosirea lor după vizionarea unui basm animat are multe avantaje. Mai întâi, este mai uşor să-l impresionezi pe spectator (copil) în profunzime şi să-l ajuţi să se dezvolte atunci când jocul intervine în continuarea unui schimb de păreri şi a unui dialog pe tema filmului de animaţie. în plus, suportul vizual stimulează inventivitatea şi inspiră datorită unor teme menite să impresioneze la momentul potrivit. Şi, în fine, faptul că jocul este legat de personaje sau de un univers apreciat de copil îl face pe acesta să fie şi mai atras de el şi să se implice şi mai mult.

A. „STĂPÂNUL JOCULUI"

Părintele îi poate propune copilului să inventeze o continuare a poveştii (sau începutul ei). Cel mic îşi poate construi povestea în diferite forme, în funcţie de capacităţile şi dorinţele sale: oral, în scris, prin desen, cu jucării, marionete, plastilină... Acest joc, pe care-l puteţi juca într-o formă mai simplă sau mai elaborată, valorifică astfel creativitatea copilului. îi permite să fie autorul unei poveşti noi, în care va putea crea o legătură mai mult sau mai puţin implicită cu propria sa viaţă (proiecţie). Devenind autor, copilul devine şi actor (joacă şi acţionează). Apoi îşi va putea împărtăşi creaţia întregii familii. Avantajul suportului vizual este că acesta înlesneşte creaţia, propunând o bază imaginativă, pornind de la care anumiţi copii pot crea cu mai multă uşurinţă decât dacă ar trebui s-o ia de la zero.

B, „LUMILE PARALELE"

Copilul se poate distra, inventând şi punând în scenă o alternativă la un pasaj din film, cu ajutorul unor întrebări precum: „Ce s-ar fi întâmplat dacă...?", „Cum ţi-ar fi plăcut să se desfăşoare lucrurile dacă ai fi fost în locul lui...?", „Ce ar fi putut face eroul dacă...?" Acest joc, pe lângă faptul că îi stimulează imaginaţia, îi permite copilului să-şi reamintească anumite elemente, mai ales dacă scena în cauză l-a impresionat în mod special. De pildă, un copil căruia o anumită scenă i-a inspirat teamă poate imagina o realitate paralelă care îl face să se simtă în siguranţă şi în care poate interveni direct sau prin intermediul unui erou. Această intervenţie, chiar şi imaginară, îl poate încuraja să-şi dorească să înfrunte situaţia.

0. „SCRISOARE CĂTRE EROUL MEU PREFERAT (EROINA MEA PREFERATĂ)"

Părintele îi poate propune copilului să scrie un mesaj adresat unui personaj (sau să-i facă un desen), în care să-i explice ceva: de ce îi place de el, de ce îi inspiră teamă, cum i-ar plăcea să-l ajute... Acest joc contribuie la dezvoltarea creativităţii, la conştientizarea unei solicitări, a unei nevoi sau a unei forţe şi la procesul de proiecţie şi identificare.

D. „TEME CARE INSPIRĂ"

Părintele se poate folosi de un basm animat, pentru a găsi teme noi capabile să îmbogăţească imaginaţia. Temele stimulează imaginaţia şi îi oferă piste noi de

explorare. Evităm astfel sugestii prea vagi de tipul „Fă cum vrei”, care lasă multă libertate, dar pot induce uneori o adevărată pană de idei. Subiectele tematice pot fi extrase din mesajele pe care povestea le inspiră sau pur şi simplu din universul ei.

Exemplu concret

După vizionarea unui film precum *Compania Monştrilor* sau *Călătoria lui Chihiro,* tema „monstrului[1]' poate fi subiect de jocuri. De pildă: desenaţi trei monştri imaginari (unul care inspiră teamă, unul pe care îţi vine să-l mângâi şi unul care te face să râzi) sau transformaţi o sticlă de plastic goală într-un monstru.

E. „SĂ DESENĂM, SĂ MODELĂM”

Părintele îi poate propune copilului să construiască (în 2D sau 3D, în funcţie de vârstă) o reprezentare a eroului preferat cu ajutorul unor materiale (creioane, plastilină, carton, plastic, aţă, agrafe...). Pe lângă latura artistică a jocului, îi putem stârni copilului interesul, cerându-i să evidenţieze prin creaţia sa principalele trei calităţi ale eroului. Acest tip de joc îl incită să găsească simboluri pentru a reprezenta elemente importante, dar prea puţin concrete pentru el. De pildă, copilul care apreciază forţa unui personaj îi va evidenţia poate muşchii, în timp ce copilul care apreciază inteligenţa unui personaj îi va evidenţia creierul. Aceste simboluri nu sunt însă întotdeauna accesibile copilului şi este important să-l lăsăm să vorbească înainte de a ghici ce reprezintă, căci răspunsurile lui pot fi surprinzătoare, şi tocmai asta este interesant.

F. „MISIUNEA TA, DACĂ 0 ACCEPŢI"

Părintele îi poate propune copilului o situaţie problematică inspirată de un film de animaţie, apoi îl invită să „pună în

scenă” o posibilă soluţie. Acest tip de joc stimulează capacitatea de adaptare, imaginaţia şi încrederea în sine. Părintele are, şi el, misiunea lui (e un facilitator al misiunii), aşa încât acest joc favorizează împărtăşirea şi schimbul de idei. Atunci când copilul este destul de mare, poate propune chiar el misiuni de îndeplinit părinţilor lui...

Exemplu concret

„Turbo, melcul de curse, este blocat departe de circuitul său *(în acest moment, părintele poate poziţiona melcul şi circuitul în două locuri la distanţă din încăpere sau poate ascunde circuitul pentru ca acum copilul să fie la fel de nedumerit ca Turbo).* Pe traseu există obstacole *(pe care părintele le poate inventa şi aşeza împreună cu copilul).* Nu uita că Turbo este un melc: el poate merge repede, dar trebuie să alunece tot timpul pe sol *(părintele poate crea diferite reguli pentru a anima jocul).* Cum îl vei ajuta pe Turbo să-şi regăsească drumul?"

G. „VÂNĂTOAREA DE COMORI"

Cred că toată lumea cunoaşte acest joc clasic. în cadrul terapiei prin cinematerapie, părintele poate atribui diverse teme pentru „vânătoare”, în funcţie de filmul de animaţie vizionat, şi poate alege obiectele pe care copilul trebuie să le găsească

bazându-se pe simboluri care îl pot ajuta pe copil să se dezvolte. *Vrăjitorul din Oz* ilustrează din plin acest lucru, căci fiecare personaj pleacă să găsească ceea ce îi lipseşte şi găseşte acel lucru, care poate fi simbolizat astfel: inima pe care şi-o caută Omul de Tinichea poate fi o inimă din mătase sau un ceas, în funcţie de versiunea poveştii; creierul pe care şi-l doreşte Sperietoarea de Ciori poate fi reprezentat de o diplomă; iar curajul de care are nevoie Leul cel Fricos poate fi simbolizat de o medalie.

Exemplu concret

Pornind de la un film care are ca personaje ştrumpfii, părintele poate inventa o vânătoare de comori în care un copil care nu se simte îndeajuns de inteligent poate pleca în căutarea unor ochelari (cei ai Ştrumpfului cu ochelari, simbol al inteligenţei), a unei cărţi mari (cea a Marelui Ştrumpf, simbol al înţelepciunii) şi a unei pene (cea a Ştrumpfului poet, simbol al imaginaţiei şi creativităţii).

H. „NU-MI MAI ESTE TEAMĂ"

în acest joc, părintele desenează, în mod schematic, copilul şi ceea ce-l sperie (un personaj, o situaţie, un loc anume...). El îi cere apoi copilului să completeze desenul şi să adauge orice obiect care l-ar ajuta să-i fie mai puţin teamă şi să se simtă mai puternic. Datorită imaginaţiei lui debordante şi uneori foarte amuzante, copilul poate transforma cel mai rău personaj într-o creatură ridicolă, iar el se poate transforma într-un erou intangibil. Cu ajutorul acestui joc, copilul ajunge să deţină controlul şi renunţă la rolul de „victimă", pentru a deveni actor al gândurilor sale. Este un joc extrem de eficient, care-l ajută pe copil să-şi depăşească temerile.

I. „MAGIA ANCORĂRII"

Ancorarea este o tehnică ce constă în asocierea unui element declanşator (un cuvânt, un gest, un simbol, o imagine...) cu un rezultat (o acţiune, o emoţie, o trăire). Sportivii folosesc deseori această tehnică pentru a se calma sau pentru a avea mai multă energie la nevoie. Pentru ca această tehnică a ancorării să fie eficace, este bine ca elementul declanşator şi rezultatul să fie adesea asociate; astfel, creierul le „leagă" unul de altul. Atunci când

un copil priveşte de multe ori un basm animat, în mod natural şi inconştient el creează astfel de „ancorări". în timpul jocului, părintele şi copilul se pot distra încercând să descopere aceste asocieri sau creând altele noi, pentru a putea activa uşor ce-şi doresc, aproape ca într-un număr de magie. Aceste ancorări pot face ca anumite comportamente să fie mai amuzante, ne pot motiva să acţionăm, ne pot reda încrederea sau pur şi simplu le transmit o stare de linişte celor care se amuză folosindu-le.

Sabia din stâncă

După ce au vizionat acest film, părintele şi copilul pot discuta împreună despre scena în care vrăjitorul Merlin foloseşte magia pentru a-şi pune toate lucrurile în raniţă. Ei pot folosi formula magică a lui Merlin, „higitus figitus", ca pe un element declanşator care activează acţiunea de a face ordine în joacă. Părintele poate pune muzica filmului şi fiecare poartă în mână tot felul de obiecte, ca şi când acestea ar zbura către Locul lor. Copilul îşi poate imagina ce personalitate au unele dintre jucării, le acordă un rol, aşa cum face Merlin cu zaharniţa din film. O metodă foarte bună pen-

tru ca făcutul ordinii în cameră să devină o joacă de copii!

Secvenţe din cabinet

Robin, un pacient în vârstă de 6 ani, spunea „Ka-chow!" (Ura) de fiecare dată când reuşea să ducă la bun sfârşit un joc în timpul întâlnirii noastre. Această replică a lui Fulger McQueen *(Maşini)* părea să se fi întipărit în mod firesc în mintea lui, ca simbolizând reuşita şi succesul, l-am sugerat să încerce să repete acest cuvânt în minte înainte de a face ceva care î se pare dificil (în cazul lui Robin, îi era foarte greu să refuze un coleg de clasă, care îl incita să facă prostii). După câteva întâlniri, mi-a vorbit din nou despre „cuvântul magic" care îl ajută să fie mai „puternic", iar părinţii lui mi-au spus că şi comportamentul Lui de la şcoală s-a îmbunătăţit simţitor. Acest joc L-a ajutat pe Robin să redevină stăpân pe el însuşi şi să nu se mai lase influenţat de colegul lui.

J. „RELAXEAZĂ-TE"

Relaxarea, imaginaţia şi meditaţia au numeroase avantaje pentru dezvoltarea capacităţilor cognitive şi pentru starea de bine[1]. Cu cât mai mult sunt folosite aceste tehnici în copilărie, cu atât mai uşor va avea acces acea persoană la propriile resurse odată ajunsă la maturitate; iar filmul este un suport interesant pentru a înlesni şi inspira aceste momente de calm. Filmul poate motiva părintele (care îşi ghidează copilul prin voce), dar poate motiva şi copilul (care se lasă antrenat într-o călătorie) pentru a crea, prin tehnica vizualizării, un cadru relaxant şi agreabil. Universul, prezentat deja într-o oarecare măsură în film, constituie o bază pentru stimularea imaginaţiei. Aceste faze de calm şi de plăcere sunt propice pentru a-l ajuta pe copil să se destindă, să privească lucrurile dintr-un alt punct de vedere şi uneori chiar să găsească soluţii.

Exemplu concret

Cinci eroi de legendă

După vizionarea acestui film, părintele îi poate propune copilului să plece în ţara lui Moş Crăciun. „Ţi-ar plăcea să vizitezi ţara lui Moş Crăciun? Da? Atunci, închide ochii, inspiră adânc şi imaginează-ţi că te îmbraci cu haine călduroase. Eşti gata? Acum, priveşte, în faţa ta apare o sanie minunată, pe care o recunoşti imediat, căci e trasă de opt reni... Moş Crăciun ţi-a trimis-o, te invită La el acasă! Te aşezi în sanie şi, gata, sania a pornit la drum! Sania zboară lin tot mai sus, iar dedesubt tu vezi casa noastră, apoi întregul oraş. Foarte curând, călătoreşti deasupra unor peisaje noi, păduri, câmpii, oraşe, sate, Lacuri... Zăpada acoperă tot mai multe Locuri, iar acum e pretutindeni. Deodată, înaintea ochilor îţi apare un oraş minunat, foarte colorat şi unde se simte de departe mirosul de ciocolată caldă... Sania aterizează încet, iar Moş Crăciun însuşi vine să te întâmpine cu mare bucurie. Eşti foarte mândru că te afli acolo, iar vizita în acest loc minunat începe. [...] La sfârşitul [65]

65RHIYOURHI (Lila), *J'apaise mon enfant en 5 minutes!,* Dangles, 2018.

vizitei, Moş Crăciun vrea să-ţi ofere un cadou special: el spune că vrea să-ţi îndeplinească o dorinţă. Gândeşte-te bine, nu te grăbi, iar după ce ai ales, spune în minte ce-ţi doreşti; Moş Crăciun te va auzi. Iar dacă asculţi cu atenţie, vei auzi că-ţi dă indicaţii despre modul în care dorinţa ta se poate împlini... Bucură-te din plin de aceste clipe magice în compania lui Moş Crăciun, în această lume specială. în curând, va trebui să pleci, dar nu eşti trist, căci ştii că vei putea oricând reveni în acest ţinut magnific, iar acolo vei găsi tot ce-ţi vei dori. Priveşte, sania te aşteaptă din nou, pentru a zbura pe deasupra tuturor. îţi iei la revedere şi te urci în sanie. Sania zboară din nou pe deasupra unor peisaje minunate, apoi te trezeşti în camera ta. îi mângâi pe reni şi le spui la revedere, te aşezi pe pat şi adormi liniştit, cu mintea plină de vise minunate..."

Pentru a completa această listă, veţi găsi câte un nou exemplu de joc pentru fiecare film de animaţie descris amănunţit în Partea a doua a cărţii. Iar imaginaţia voastră va completa acele jocuri cu multe altele!

4. DE LA JOC LA STABILIREA UNUI OBIECTIV

Pentru cei mai mari, copii şi adulţi deopotrivă, temele abordate într-un film pot activa anumite conştientizări care vor fi catalizate prin intermediul dialogului. Aceste discuţii care se poartă după un film conduc uneori la propunerea de a pune în aplicare ceea ce s-a înţeles.

Atunci când propunerea vine din partea copilului, părintele o poate percepe ca fiind mai mult sau mai puţin logică şi esenţială, dar, oricum ar sta lucrurile, este important s-o susţină pentru a-i demonstra copilului că îi apreciază alegerile şi intenţiile. De pildă, după vizionarea filmului *Povestea jucăriilor,* un

spectator tânăr ar putea spune: ‚Voi avea grijă de acum înainte de jucăriile mele, căci altfel ele vor fi nefericite”. Raţionamentul este

copilăresc, dar poate activa comportamente altruiste şi protectoare importante pentru dezvoltarea sa şi profilarea personalităţii lui. Neglijarea acestei atitudini (ridiculizarea ei, diminuarea importanţei ei) sau, dimpotrivă, exagerarea ei (motivarea copilului de a acţiona, folosirea ei în mod excesiv) ar putea perturba impactul potenţial. Raţionamentul şi punerea sa în aplicare au toate şansele să evolueze foarte repede, dar este important felul în care ele se construiesc. De fapt, chiar dacă alegerea pare nepotrivită, în măsura în care nu există niciun pericol, părintele are de câştigat dacă îşi lasă copilul să experimenteze propriile decizii, în caz de eşec sau de reuşită, el este alături de copil, pentru a-l ajuta să obţină toate beneficiile posibile din ceea ce s-a întâmplat. Părintele, sprijinindu-şi în mod binevoitor copilul, îl ajută să creadă că părerea lui, alegerile lui şi calităţile lui sunt importante pentru viaţa lui. Copilul se poate implica pe deplin în realizarea obiectivului său, fiind încrezător *(părerea mea contează)* şi simţindu-se în siguranţă *(părinţii mei sunt alături de mine).*

Exemplu concret

Ernest şi Celestine[1]

Obiectivele copiilor pot varia de la punerea în aplicare mai mult sau mai puţin directă a filmului de animaţie (de pildă: „Vreau să fac muzică, să-i fac pe alţii să danseze şi să râdă, aşa cum face Ernest") la aplicaţii mai subtile, potrivite interpretărilor lor personale (de pildă: „Voi vorbi cu colegul acela de clasă: chiar dacă mi-e teamă de el, poate că este drăguţ şi am putea deveni prieteni, precum Ernest şi Celestine").

[1]

Pentru a fi eficace, punerea în aplicare nu trebuie să fie neapărat „corectă” din punct de vedere ştiinţific; important este ca un

Ernest şi Celestine este un film de animaţie despre prietenia dintre un ursului şi o şoricică, inspirat dintr-o serie de cărţi cu acelaşi nume, scrisă de autoarea belgiană Gabrielle Vincent *(N.t.).*

copil să creadă îndeajuns de mult în ea, pentru a-şi însuşi ceea ce-l interesează şi pentru a avea un impact asupra lumii lui. De pildă, dacă îşi imaginează că desenele lui îi dau sfaturi pentru a putea depăşi un obstacol, cum se întâmplă în cazul tatuajelor lui Maui din filmul *Moana/Vaiana,* nu trebuie să-i spunem că este imposibil şi că desenele nu vorbesc. El ştie asta şi s-ar simţi jignit, neînţeles sau prea prost pentru a înţelege aceleaşi lucruri ca părinţii săi, iar stima lui de sine ar avea de suferit. Important este ca el să-şi găsească resursele acolo unde îşi imaginează că sunt: acest lucru îi întăreşte ideea că poate reuşi atunci când trebuie, iar când va fi îndeajuns de puternic şi matur, va putea transforma anumite interpretări fanteziste într-o înţelegere mai corectă.

Exemplu concret

Dumbo

Acest film de animaţie ilustrează în mod ideal etapele pe care un copil trebuie să le depăşească pentru a putea învăţa să zboare „cu propriile urechi". La început, elefănţelul nu reuşeşte să zboare, căci nu crede că este în stare. Prietenul Lui, şoricelul, îi propune să încerce să folosească o pană fermecată „capabilă să-l facă să zboare pe cel care o poartă". Acest şiretlic magic, care în mintea lui Dumbo face posibil ceea ce nu părea să fie cu putinţă, îi permite elefănţelului să-şi depăşească temerile, natura şi să îndrăznească să zboare. El pierde pana, dar, în ciuda îndoielilor sale, îşi dă repede seama că nu are nevoie de nimeni pentru a reuşi. Pana, obiect fantezist, dar indispensabil La început, este o etapă importantă pentru ca Dumbo să-şi poată găsi calea. La fel ca în acest film de animaţie,, părintele joacă uneori rolul „prietenului şoricel" care îl ajută pe copil să-şi găsească forţa pentru a-şi depăşi temerile şi a face faţă provocărilor, mai întâi însoţit, apoi singur, la momentul potrivit.

De la o anumită vârstă, raţionamentele şi implicările spontane ale copilului pot deveni mai planificate. Spectatorul se poate inspira din filmele de animaţie pentru a-şi propune anumite provocări pe termen lung şi pentru a pune la lucru ceea ce a asimilat. în această etapă se trece de la simbolic/implicit (nivel prezent la vizionarea filmului şi uneori în timpul dialogului şi al jocului) la real/explicit, nivel la care se experimentează conştient învăţămintele aduse de film.

Pentru ca provocarea să fie echilibrată, presupunând anumite eforturi, dar rămânând în acelaşi timp fezabilă, este important pentru copil să şi-o propună el însuşi, cu atât mai mult cu cât ar putea face din ea o misiune de viaţă. Altfel spus, părintele, punându-i întrebări şi ascultându-l, îl poate ajuta să-şi construiască propriul obiectiv[1]. Tot părintele îl poate ajuta sâ descifreze o situaţie problematică. Este absolut esenţial însă ca părintele să ştie să aleagă întrebările, momentul potrivit, în care copilul este receptiv, şi să fie pregătit să audă răspunsuri surprinzătoare uneori. în astfel de cazuri, dacă părintele nu se simte capabil să gestioneze singur situaţia, este bine să ceară ajutorul unui specialist în consiliere sau psihoterapie.

Sfaturi şi trucuri

Exemple de întrebări menite să-l ajute pe copil să-şi realizeze obiectivele:

- Setarea obiectivului: „Acum, pentru că ai înţeles acest element important, cum te poţi folosi de el în viaţa ta?"; „Ce poţi schimba?"; „Cu ce poţi începe?"

• Gestionarea problemei: „După părerea ta, ce ar face cutare personaj în această situaţie?"; „Poţi face acelaşi lucru?"; „Ce te împiedică să faci acest lucru şi cum poţi merge mai departe, dacă ştii care sunt piedicile?"; „Cum poţi profita de calităţile tale?"; „Ce poţi face concret pentru a-ţi modela această calitate care îţi place atât de mult la acest erou?"; „Dacă ai fi în locul acestui erou, cum ai rezolva această problemă?"

Vezi Anexa 5 de la finele cârtii, t

Pentru a accentua latura ludică a acestor provocări, le putem dezbate în familie, sub formă de joc. Mai mulţi membri ai familiei îşi pot asuma aceeaşi provocare sau provocări complementare. Putem organiza un concurs în acest sens (cu multă parcimonie) şi/sau putem colabora (ne încurajăm pentru a reuşi, ne repartizăm acţiunile). Repet însă, important este să ne amuzăm şi să ne adaptăm la ceea ce stimulează mai mult dezvoltarea în familie.

Recapitularea elementelor importante abordate în Partea întâi

Această carte este precum o cutie cu instrumente din care fiecare poate lua ceea ce îl interesează, deci mi se pare că este important ca acum să reluăm elementele importante prezentate în Partea întâi şi abia apoi să trecem mai departe.

• **Un alt punct de vedere:** Filmele, pe lângă faptul că ne delectează, ne influenţează viaţa în diverse moduri. Ele creează o legătură între imaginar şi real şi pot stimula astfel trăirile şi diferite forme de inteligenţă, pot deschide perspective noi şi pot inspira astfel un nou mod de a percepe lumea şi viaţa.

• **Magia basmelor animate:** Filmul de animaţie, urmaş al filmelor şi poveştilor tradiţionale, a ştiut să-şi însuşească anumite calităţi ale strămoşilor săi. Prin structura sa, formatul său şi contextul său

magic, prin sfârşitul fericit şi personajele sale fragile şi puternice în egală măsură, filmul de animaţie înlesneşte identificarea şi proiecţia (vezi mai sus, Capitolul 1/1), şi astfel fiecare spectator poate „reţine” ceea ce îi este necesar pentru a avansa.

• **Cinematerapia:** Ea îl face pe spectator să conştientizeze potenţialul filmelor, iar în acest caz al basmelor animate, copilul

e încurajat să devină actorul beneficiilor pe care le poate obţine din film. Datorită împărtăşirii, dialogului şi experimentării (pentru cele trei elemente importante ale cinematerapiei, vezi mai sus Capitolul III), spectatorul poate înţelege mai bine cum să crească şi să-i ajute pe ceilalţi să crească. Pentru părinţi, cinematerapia este un suport: ea le permite să-l ajute pe copil să se protejeze de anumite pericole sau să le anticipeze, să descifreze dificultăţile cu care se confruntă copilul sau să înţeleagă potenţialul copilului şi să-l ajute să progreseze în ciuda şi datorită acestor obstacole.

• **Să prevenim pentru a-l ajuta pe copil să aibă o viaţă mai bună:** Temele sugerate de filmele de animaţie ne ajută să abordăm noţiuni noi sau idei dificile, pornind de la evenimentele prin care trece eroul şi de la procesele de identificare şi de proiecţie. Ele îl educă şi îl pregătesc pe copil pentru pericolele cu care se va confrunta în viaţă şi pentru consecinţele anumitor acţiuni; totodată, îi permit astfel să evite să se implice în situaţii periculoase. Aceasta este o modalitate de a anticipa pentru a evita mai uşor problema sau pentru a o detecta îndeajuns de devreme, înainte de a se transforma într-o situaţie foarte dificilă (vezi, de exemplu, caseta „Secvenţe din cabinet” de la finalul Capitolului IV din Partea întâi).

• **Să-I observăm pe copil, pentru a-I ajuta mai bine:** Atunci când părintele este conştient de posibilul impact pe care îl pot avea filmele de animaţie, el va fi mai receptiv la întrebările şi reacţiile copilului, de după vizionare. Părintele poate

remarca anumite slăbiciuni sau puncte forte ale copilului, la care va face referire în mod explicit *(cf.* casetei „Secvenţe din cabinet”, Partea întâi, Capitolul IV/4 şi Capitolul V/l).

• **Să-l acompaniem pe copil pentru a-i facilita progresul:** După ce părintele îşi dă seama care sunt nevoile copilului, poate recurge la ajutorul basmelor animate, care oferă o multitudine de resurse, de valori şi de soluţii, din care cel mic se poate inspira

pentru a face faţă la momentul potrivit. Părintele poate folosi toate instrumentele (proiecţie, identificare) şi elementele cinema- terapiei (prezenţă, limbaj, jocuri) pentru a-l ajuta pe copil să-şi gestioneze mai bine abilităţile sau să depăşească dificultăţile (cj. casetei „Secvenţe de viaţă privată”, Partea întâi, Capitolul V/2). De altfel, fiecare spectator poate folosi aceste instrumente pentru a-şi identifica, întreţine şi stimula misiunile de viată.

• **Să ne adaptăm şi să ne orientăm:** Părintele îşi acompaniază copilul cât poate de bine, dar implicarea şi dragostea pentru ai săi îi reduc din obiectivitate: el nu poate deveni terapeutul copiilor săi. Freud însuşi şi-a atins limitele capacităţii sale de analiză în cazul fiicei sale. Aşadar, este important să cunoaştem şi recunoaştem momentul în care copilul va avea nevoie de o altă formă de sprijin, pentru a-l încredinţa unui specialist (atunci când se observă reacţii prea violente, o închidere în sine, agitaţie, cuvinte obsesive etc.).

• **Ecranul poate deveni un aliat?** în această eră a ecranelor individuale (tablete şi telefoane), care ne izolează şi ne face pasivi, cinematerapia este o alternativă constructivă pentru a transforma ecranul într-un suport educativ. Filmul este doar o scânteie, un pretext pentru a crea apoi viaţă, împărtăşire, comunicare şi jocuri în familie.

Cinematerapia poate fi de mare folos persoanelor care ştiu să rămână deschise şi să vadă dincolo de imagini... Prin urmare, profitaţi de toate formele de comunicare privilegiate care vă sunt la îndemână pentru a savura filmul de animaţie care vă place.

M-am gândit să vă ajut în acest sens: în cele ce urmează veţi găsi o analiză detaliată a temelor şi basmelor animate deosebit de interesante, care merită vizionate în familie.

Partea a doua începe aventura..

Ce instrumente să folosim

în Partea întâi a acestei lucrări v-am prezentat cele trei elemente importante ale cinematerapiei, modul în care funcţionează şi în care filmele pot contribui la educaţia în familie. în Partea a doua, mi-am propus să vă prezint nişte filme de animaţie, precum şi câteva exemple şi instrumente concrete pentru a împărtăşi, dialoga şi experimenta mai uşor.

1. PENTRU A ÎMPĂRTĂŞI

Am să menţionez mai întâi că, în capitolele următoare, vă voi oferi pentru fiecare film de animaţie o **fişă tehnică** menită să le prezinte părinţilor caracteristicile generale ale filmului (durată, an de creaţie, studio). **Vârsta ideală** pentru vizionarea acestui film este menţionată cu titlu informativ, pentru ca orice copil să poată profita de pe urma vizionării lui. Ea se bazează pe criteriile

precizate mai sus (Capitolul II/2), dar nu are cum să ţină cont de nivelul de maturizare al fiecărui copil în parte, de experienţa sa de viaţă şi de afectele sale. Cu ajutorul **rezumatului,** părintele îşi poate aminti sau poate descoperi filmul înainte de vizionare şi îl poate prezenta pe scurt copiilor. Acest demers îl poate ajuta să-i pregătească pe aceştia pentru anumite scene, în funcţie de sensibilitatea lor şi de maturitatea lor. De pildă, cel mai mare dintre copii poate propune un film, dar cel mai mic poate fi sau nu de acord cu alegerea fratelui său, în funcţie de scenele prezentate de părinţi ca fiind mai greu de suportat.

în cazul fiecărui film de animaţie sunt prezentate mai multe teme. Fiecare dintre ele abordează o modalitate de a percepe filmul şi de a ne însusi învăţăturile lui. Părintele cu o minte deschisă va putea alege să vizioneze în familie filmul care se adaptează în cea mai mare măsură nevoilor şi dorinţelor copiilor.

2. PENTRU A DIALOGA

Aceste teme, pe lângă faptul că înlesnesc alegerea filmului, îi permit părintelui să-şi formeze un nou punct de vedere asupra a ceea ce va viziona sau tocmai a vizionat. Fiecare film tratează mai multe subiecte şi problematici, tocmai de aceea transmite, în general, numeroase mesaje. în cazul fiecărui film sunt aprofundate trei sau patru teme. Aceste

exemple de interpretare îl pot inspira pe părinte pentru a aborda şi altele şi pentru a înţelege mai bine anumite reacţii ale copilului, putând să îi răspundă mai adecvat. Această secţiune a cărţii îmbogăţeşte cunoştinţele şi percepţiile posibile şi deschide, totodată, o plajă largă pentru discuţii în familie.

Pentru a înlesni accesul la diferite posibilităţi de interpretare a filmului, vă voi propune şi mesaje-cheie, pentru a recapitula pe scurt temele detaliate mai sus.

Vă voi propune, de asemenea, şi câteva exemple de întrebări, din care părintele se poate inspira pentru a iniţia mai uşor discuţiile pe o temă aleasă.

3. PENTRU A EXPERIMENTA

în fine, am propus un exemplu de joc pentru fiecare basm animat. Aceste sugestii nu epuizează subiectul, ele au menirea, înainte de toate, să stimuleze imaginaţia părinţilor, oferindu-le câteva piste pentru a experimenta în familie, prin jocuri, aporturile conştiente şi inconştientele ale filmului.

³ > ³

Temele recurente

Basmele, prin construcţia lor, şi-au păstrat de-a lungul timpului şi adaptărilor anumite caracteristici. Aceste similitudini determină apariţia unor teme recurente şi constituie o bază de reflecţie interesantă pentru spectator. Datorită faptului că eroul îi inspiră pe privitori, aceste teme îi pot ajuta pe copii să crească şi să se dezvolte.

1. DÂRZENIA (DETERMINAREA)

în esenţă, eroul reuşeşte, într-un fel sau altul, să-şi îndeplinească misiunea. Cu toate acestea, în basme, eroii nu au o viaţă uşoară. Ei se confruntă, la fel ca în realitate, cu încercări mai mult sau mai puţin dificile: pierd o persoană apropiată, sunt respinşi de semenii lor, sunt abandonaţi, izolaţi, trădaţi, au un handicap, o rană, sunt decepţionaţi, suferă eşecuri sau deziluzii... Toate aceste dificultăţi îi determină să se îndoiască de ei, să fie deprimaţi, să se teamă, să dea înapoi, să ezite sau să vocifereze, uneori chiar să abandoneze. Ei se confruntă, aşadar, cu numeroase

stări interioare şi situaţii exterioare înainte de a reuşi, iar ceea ce îi ajută să aibă succes este capacitatea lor de a alege ce este mai bun din aceste experienţe. Pentru a-şi atinge obiectivul, eroii trebuie să

depăşească una câte una toate încercările fără să abandoneze; determinarea cu care eroul înfruntă toate neajunsurile este un element omniprezent în basme, aşa încât copilul şi adultul care privesc frecvent filme de animaţie ajung să considere dârzenia o calitate evidentă pentru a reuşi. Există însă o nuanţă: să perseverezi nu înseamnă să fii înverşunat. într-adevăr, scopul iniţial va fi adaptat, de cele mai multe ori, pe parcurs; el va fi ajustat pentru a corespunde lumilor pe care eroul le descoperă în călătoria sa, ceea ce implică faptul că acesta are capacitatea de a se adapta şi schimba.

Mesaje-cheie

- Adevărata forţă este aceea de a merge până La capăt.
- Chiar şi cei mai viteji eroi se confruntă cu dificultăţi, îndoieli şi temeri.
- încercările ne pot face mai puternici.

De ce nu renunţă eroul după această încercare?

Ce-l motivează pe erou să continue, deşi totul pare pierdut? Ce face un erou atunci când suferă o înfrângere?

2. ACCEPTAREA SCHIMBĂRII

Toate basmele au un obiectiv comun: ele ne învaţă că trebuie să trecem dintr-o stare în alta, de la o vârstă la alta[1]. Altfel spus, eroul, prin periplul său, întruchipează întotdeauna o fază de schimbare mai mult sau mai puţin importantă. Această schimbare

poate fi legată de etapele naturale ale vieţii (de stadiile de dezvoltare) sau de o transformare personală (care depinde de personalitate şi/sau de situaţie). [66]

66ROBERT (Marthe), prefaţă la GRIMM (Jacob şi Wilhelm), *Contes,* Gallimard, 1976.

[1] A *Christmas Carol,* realizat de Studiourile Disney în 2006, după celebra nuvelă cu acelaşi titlu a lui Charles Dickens (1843).

Exemplu concret

Câteva transformări personale

Un personaj egoist poate deveni un personaj deschis *(Maşini), o* fiinţă zgârcită poate deveni generoasă (Scrooge din *Colind de Crăciun^),* în timp ce un om timid poate deveni un om asertiv *(Hercule)* etc.

Pe parcursul încercărilor prin care trece, pentru a putea merge mai departe, eroul trebuie să accepte să-şi schimbe părerea despre sine şi despre lume. Trebuie să-şi lase, aşadar, în urmă, orgoliul (prea mare sau prea mic) care îl împiedică să reuşească. Această schimbare, care se realizează, în cele din urmă, în poveşti spre binele eroului, evidenţiază cât de importante sunt experienţa de viaţă şi încercările pentru a progresa şi a „creşte". Călătoria iniţiatică îl ajută pe erou să se descopere cu adevărat şi îi permite să cunoască o formă de fericire mai trainică şi mai adaptată vieţii sale decât la începutul filmului. Această temă poate fi abordată cu copilul pentru a-i uşura anumite schimbări (mutarea într-o nouă locuinţă, apariţia unui nou membru în familie...), pentru a-i tempera anumite nelinişti (teama de a schimba domiciliul) şi pentru a acorda importanţă procesului de schimbare, considerându-l o etapă necesară care îl întăreşte pe copil.

Mesaje-cheie

- Pentru a creşte, trebuie să te schimbi.
- Fiecare etapă ne poate face mai puternici, dacă ştim să profităm de experienţele avute.

Cum s-a schimbat eroul de la începutul până la sfârşitul filmului?

Ce schimbări a înţeles eroul că trebuie să facă? Cum procedează eroul când îi e teamă de o nouă etapă?

3. CAPACITATEA DE ADAPTARE

în această lume, în care schimbările sunt esenţiale, o calitate este absolut indispensabilă: aceea de a şti să te adaptezi. Şi, într-ade- văr, eroul, pentru a se putea schimba, trebuie să facă faţă tuturor încercărilor, iar în această privinţă, basmele dau dreptate fabulei lui La Fontaine *Stejarul şi trestia.* Morala acesteia este că nu întotdeauna funcţionează legea celui mai puternic şi că trebuie să ştii „să te apleci”; altfel spus, pentru a putea supravieţui, trebuie să te adaptezi vântului şi evenimentelor. în basmele animate, planurile stabilite iniţial sunt de obicei compromise de tot felul de obstacole neaşteptate.

Exemplu concret

Cartea Junglei

Bagheera, care voia să-L ducă pe Mowgli înapoi la ai săi, îl pierde în junglă; copilul este răpit de maimuţe, e fermecat de un şarpe şi este atacat de Shere Khan... Fireşte că nimic din toate astea nu fusese prevăzut, dar Mowgli va găsi, în cele din urmă, drumul către ai săi, iar toate aceste aventuri îl ajută să se maturizeze.

Capacitatea eroului de a se folosi de mediul înconjurător şi de calităţile sale (este abil, ingenios, curios sau deschis) îi permite să găsească strategii noi pentru a reuşi. Vestea bună: capacitatea de adaptare se poate îmbunătăţi atât în viaţă, cât şi în poveşti. Basmele animate prezintă diferite posibilităţi, competenţe şi calităţi, necesare pentru a realiza un obiectiv, din care copilul se poate inspira pentru viaţa de zi cu zi. în plus, capacitatea de

adaptare este strâns legată de optimism, de încrederea în sine şi de imaginaţie, aspecte pe care le dezvoltă în mod firesc universul basmelor.

Exemplu concret *în căutarea lui Dory*[1] Dory îşi urmează instinctul şi se adaptează de minune la mediu. Această adaptare la mediu devine o adevărată strategie atunci când Nemo şi Marin se întreabă: „Ce va face Dory?" altfel spus: „Cum se va adapta Dory la această situaţie?" Dory are încredere în intuiţia ei şi în finalul fericit. Ea refuză să ia în calcul posibilitatea de a da greş, căci ştie să se adapteze şi să o ia de la început, La nevoie. Datorită influenţei ei, Marin reuşeşte să-şi depăşească neajunsurile şi să-şi învingă greutăţile.

Identificându-se cu aceşti eroi care ştiu să se adapteze, copilul îşi dezvoltă propria capacitate de a se ancora în prezent, pentru a acţiona eficient (el nu mai trăieşte în trecut şi nu-şi mai analizează eşecurile, dar nici nu trăieşte doar în viitor, făcând planuri peste planuri). Rareori, lucrurile se petrec cum era prevăzut, iar basmul animat evidenţiază ideea că succesul este posibil numai cu ajutorul capacităţii de a folosi cele mai bune atuuri la momentul potrivit.

„Inteligența este capacitatea de a te adapta la schimbare."[2]

Mesaje-cheie

- Dacă prima soluţie nu este bună, eroul se adaptează şi găseşte alta. Dacă ştii s-o iei de la început, eşecul este exclus.
- O problemă poate fi rezolvată în nenumărate feluri.
- Orice experienţă, chiar şi una imaginară, ne îmbogăţeşte.
- Trebuie să învăţăm să ne concentrăm asupra prezentului, să acţionăm şi să avansăm, folosindu-ne atuurile.

Ce face eroul când suferă un eşec prima oară?

întotdeauna câştigă cel mai puternic? [67] [68]

155

Lucrurile se petrec întotdeauna aşa cum era prevăzut? Ce putem face când nu e aşa? Imaginează-ţî o persoană care stă în faţa unui zid: îi poţi propune cel puţin zece modalităţi diferite de a trece dincolo?

4. OPTIMISMUL

Pentru a te adapta şi a putea continua în pofida obstacolelor, trebuie să ai o doză serioasă de optimism, adică să crezi în sinea ta că rezultatul va fi favorabil. Cu cât eşti mai convins de acest î
lucru, cu atât mai mult îţi vei păstra optimismul în momentele dificile şi cu atât mai mult îţi vei putea păstra energia necesară pentru a merge înainte. Datorită finalului lor fericit, basmele animate sunt un exemplu permanent de optimism. Ele insuflă, totodată, speranţă celor care le privesc şi învaţă să vadă partea bună a lucrurilor, pentru a se putea folosi de ea şi a progresa. Fără să respingă ideea că eroul se confruntă cu dificultăţi în misiunea pe care o are de îndeplinit, spectatorul reţine faptul că lucrurile vor putea decurge în favoarea sa dacă este convins de succesul său şi dacă găseşte toate mijloacele pentru a reuşi. Este absolut necesar să creadă într-un viitor radios (sau pur şi simplu mai bun decât prezentul) pentru a putea acţiona, a persevera şi a-şi spori şansele de reuşită. Părinţii şi copiii pot discuta apoi

67 *Finding Dory* este un film Disney-Pixar din anul 2016, continuarea filmului *Finding Nemo (N.t.).*

68 Stephen Hawking.

în familie dacă optimismul este suficient de unul singur pentru a realiza ceea ce ne propunem...

Exemplu concret

Peter Pan

în acest film, zânele sunt cele care ilustrează cât este de important să ai credinţă. Pentru ca magia să fie posibilă, copiii trebuie să creadă în ea. Zânele dispar dacă nu există speranţă. Fără optimism, dispare şi şansa de a trăi lucruri minunate.

Mesaje-cheie

- Pentru ca fericirea să poată exista, este important să crezi în ea.
- Speranţa ne îndeamnă să acţionăm, să mergem înainte, în pofida obstacolelor care se ivesc în cale.
- Optimismul sporeşte şansele de reuşită.

Crezi în finaluri fericite, aşa cum se întâmplă în poveşti? Dacă eşti un visător, asta te poate face mai puternic? De ce?

Crezi că este de ajuns să vrei pentru a putea?

5. ÎNCREDEREA ÎN SINE

încrederea în sine este un atu esenţial pentru a te putea bucura de viaţă. Numai că, aşa cum se întâmplă în cazul fiecărui aspect al personalităţii, extremele nu sunt de folos: un exces de încredere de sine sau lipsa acesteia ne poate reduce şansele de a fi fericiţi. Basmele animate reflectă deseori importanţa acordată acestui aspect şi ne pot ajuta să valorizăm şi/sau să ajustăm încrederea în sine.

CUM SĂ NE SPORIM ÎNCREDEREA ÎN SINE

Spectatorul, identificându-se cu eroul care reuşeşte

în pofida tuturor obstacolelor, va obţine succes după succes şi astfel încrederea lui de sine va creşte. Fără să fie conştient de asta, reuşitele îi vor spori optimismul şi dârzenia, oferindu-i astfel mai multe sanse de succes şi deci mai multă încredere în sine... Basmul animat contribuie astfel la crearea unui cerc virtuos în care imaginarul influenţează competenţele reale ale spectatorului.

Dincolo de acest proces inconştient, basmele animate relatează adesea poveşti ale unor eroi care pornesc la drum cu puţine sanse de reuşită.

Exemplu concret

în filmul *Kung Fu Panda,* eroul este un urs panda gras şi mâncăcios care vrea să devină maestru de arte marţiale. în *Shrek,* eroul este un căpcăun urât şi egoist care trebuie să salveze o prinţesă. în *Lilo şi Stitch,* Lilo este o fetiţă orfană şi dificilă, care trebuie să salveze lumea de un atac extraterestru.

Unii eroi mai mici, mai lipsiţi de putere, mai originali, mai săraci, mai timizi, mai visători, mai singuri pornesc la drum, dar se confruntă cu multe dificultăţi până să-şi atingă obiectivele. Ei reuşesc însă să-şi ducă misiunea la bun sfârşit, profitând de calităţi personale neaşteptate.

Exemplu concret

în căutarea lui Nemo

Marin nu este de acord ca fiul său (Nemo) să trăiască normal, pretextând că este „fragil". Dar Nemo nu este doar fragil, este şi curajos, şi perseverent.

Basmele animate stimulează, aşadar, încrederea în sine a spectatorului ajutându-l să înţeleagă că un individ nu este niciodată definit printr-un singur

aspect al personalităţii sale, care îl poate limita în acţiunile sale, mai ales când cei din jur pun accentul pe acel aspect. Basmul animat preţuieşte caracterul unic al fiecărei persoane şi face din acea specificitate o forţă: fiecare individ apare astfel ca un ansamblu de competenţe şi de slăbiciuni. Părintele poate profita de acest lucru pentru a-şi ajuta copilul să depăşească anumite limite pe care şi le impune chiar el sau care sunt impuse de alţii.

Exemplu concret

Hercule

lnspirându-se din acest film, o persoană considerată „stângace" poate dobândi încredere în ea şi îşi poate descoperi talente noi. Acest erou, care iniţial nu-şi poate controla forţa, care distruge tot şi este respins de toată lumea, învaţă, în cele din urmă, să-şi canalizeze energia şi să facă din ea o forţă pe care o va folosi spre beneficiul celorlalţi.

CUM AJUSTĂM ÎNCREDEREA ÎN SINE

Uneori, copilul nu simte nevoia să fie valorizat prea mult, el are o încredere sănătoasă în sine şi e foarte bine aşa. Prin urmare, uneori trebuie doar îndrumat să-şi ajusteze încrederea în sine, împiedicându-l să devieze spre o atotputernicie infantilă care îl va împiedica să se dezvolte.

Datorită basmelor animate, el poate constata că încrederea în sine nu se dezvoltă în detrimentul celorlalţi. Dimpotrivă, eroii, precum cei din *Maşini,* care se consideră iniţial mai buni decât toţi ceilalţi, învaţă foarte repede cât de importantă este modestia. Această valoare (care nu trebuie confundată cu umilinţa exagerată) ne ajută să ştim care ne este locul în comparaţie cu ceilalţi, când este vorba despre o anumită competenţă. Altfel spus,

eroul, ca şi spectatorul, se poate considera bun într-un anumit domeniu dacă acest lucru este justificat (o încredere îndreptăţită), dar trebuie să recunoască şi calităţile celor din jur în alte domenii.

Exemplu concret

Maşini

Fulger McQueen, după ce acceptă că e cazul să-şi recunoască limitele, descoperă că, deşi este foarte bun în cursă, insolenţa l-a izolat de Lumea în care are, de fapt, atâţia prieteni adevăraţi, care au o mulţime de calităţi, dacă îţi dai osteneala să îi cunoşti. Pentru

ca încrederea în sine să fie echilibrată, trebuie să ne recunoaştem calităţile şi Lipsurile deopotrivă.

Mesaje-cheie

- Fiecare persoană este unică şi are întotdeauna calităţi ce trebuie evidenţiate, dar şi Lipsuri care trebuie ameliorate.
- Cu cât câştigăm mai mult (chiar şi în mod imaginar), cu atât devenim mai încrezători.
- „Defectele" şi diferenţele pot fi convertite în adevărate forţe.
- încrederea se dezvoltă alături de ceilalţi, şi nu împotriva lor.

Crezi că un erou firav se poate aventura într-o misiune în care trebuie să fii puternic?
Oare este posibil să fii întotdeauna cel mai puternic în toate?
Ce este încrederea în sine?
Tu ai încredere în tine?
Care dintre calităţile tale ar putea face din tine un erou? Să ai încredere în tine înseamnă oare să crezi că eşti mai bun decât ceilalţi?

VALORIZAREA „BINELUI"

în basmele clasice, binele şi răul sunt uşor de identificat şi nu au nicio legătură unul cu altul. Acest aspect, destul de îndepărtat de o realitate mult mai nuanţată, este totuşi foarte important pentru dezvoltarea copilului. Prin intermediul proiecţiilor asupra personajelor din poveşti, copilul asimilează mai uşor noţiunile de bine şi de rău. Poveştile evidenţiază acţiunile „bune" şi gândurile „bune", căci, după cum ştim, binele învinge, iar răul este înfrânt. Nuanţele privind diversele laturi ale binelui depind de basmul animat pe care-l vizionăm şi de interpretarea spectatorului, dar cele mai importante lucruri rămân cam aceleaşi: respectul de sine şi respectul faţă de celălalt.

Exemplu concret

Mai exact, personajele bune pot reuşi datorită faptului că pun preţ pe nonviolenţă *(Pocahontas),* pe acceptarea diversităţii *(Fratele Urs),* pe protejarea celor mai slabi *(Aladin),* pe generozitatea lor *(Frumoasa şi Bestia),* pe bunătatea lor *(Albă-ca-Zâpada şi cei şapte pitici)* etc.

Tot astfel copilul înţelege ideea că cei care fac rău fără să-şi asume responsabilitatea faptelor lor sau fără să se schimbe (adică personajele negative) nu se bucură de succes sau sunt pedepsiţi. Acest aspect poate fi liniştitor pentru copil, căci creează un cadru protector împotriva ieşirilor violente, ale lui sau ale altei persoane, prin care faptele au consecinţe pe măsură. Acest mesaj implicit poate determina însuşirea noţiunii de „dreptate”. E binevenită o discuţie pe tema faptului că realitatea nu este întotdeauna atât de „dreaptă” ca în basmele animate, ceea ce-l poate ajuta pe copil să înţeleagă mai bine lucrurile. Odată ce sămânţa „binelui” a încolţit, este foarte important să o ajutăm să crească treptat, pentru ca cel mic să devină o persoană „bună” în felul său.

Mesaje-cheie

- Faptele bune conduc la nişte reuşite frumoase.
- Faptele rele au consecinţe neplăcute.
- Dreptatea ne poate apăra.

Ţi se pare corect ca personajul negativ să fie pedepsit în cele din urmă?
Ce calităţi îl ajută pe erou săîşi îndeplinească misiunea? Ce părere ai despre faptul că personajele pozitive înfrâng întotdeauna personajele negative?

7. FAMILIA

Familia, în sens larg, este o temă foarte prezentă în filmele de animaţie. Ea trebuie înţeleasă ca o reprezentare a unui anturaj apropiat şi iubitor, care nu presupune neapărat legături de sânge. Această temă este dezvoltată în fel şi chip în basmele animate, oferindu-ne astfel o viziune globală şi complexă asupra familiei în diferitele sale aspecte.

FAMILIA COMPLEXĂ

în multe filme de animaţie, situaţia familială poate părea complicată. Dintotdeauna există familii recompuse *(Albă-ca-Zăpada şi cei şapte pitici, Cenuşăreasa...),* iar moartea *(Bumbi, Era glaciară),* distanţa *(Rapunzel)* sau diferenţa *(Ernest şi Celestine)* sunt aspecte ale vieţii de familie deseori prezente în basmele animate. Chiar dacă acest lucru poate părea în totală opoziţie cu viziunea idealizată a basmelor, în care totul merge bine, aceste contexte de viaţă dificile îi demonstrează spectatorului că eroul poate creşte şi se poate dezvolta în pofida unui mediu care nu este întotdeauna „perfect”. Chiar dacă Bambi îşi pierde mama când e foarte mic, chiar dacă suferă îngrozitor, probabil el găseşte forţa şi anturajul potrivit care să-l ajute să devină un cerb puternic.

Maştera care nu are grijă de copiii săi *(Albă-ca-Zăpada şi cei şapte pitici, Cenuşăreasa, Rapunzel...)* sau trădătorii din preajma familiei *(Regele Leu, Aladin)* apar deseori în basmele animate. Cu ajutorul acestor personaje negative, care fac parte din familie, copilul îşi poate descărca furiile trecătoare şi

resentimentele faţă de ai săi. Odată ce furia trece, copilul înţelege cât de importantă este familia pentru el. în cele din urmă, singura „familie perfectă” care există este probabil cea care-l iubeşte şi îl ajută să crească.

FAMILIA CARE IUBEŞTE ŞI SUSŢINE

Această viziune asupra familiei, deseori complementară celei dintâi, evidenţiază importanţa faptului de a avea persoane apropiate pentru a fi încurajat, susţinut şi motivat la nevoie. Un element esenţial pentru a avea forţa să depăşeşti încercările pare să fie să întreţii legături puternice cu acest cocon familial.

Este important să subliniez însă faptul că acest anturaj apropiat nu face nimic în locul eroului, deşi prezenţa sa reconfortantă şi încrederea lui imperturbabilă îl ajută pe acesta să îşi folosească toată forţa pentru a reuşi. Familia, deseori reprezentată de mamă *(Dumbo, Tarzan)* sau de tată *(Frumoasa şi Bestia, Aladiri),* poate fi reprezentată şi de părinţii adoptivi *(Sunt un mic ticălos),* fraţi şi surori *(Fratele Urs, Regatul de gheaţă),* prieteni *(Povestea jucăriilor, Aventurile tigrişorului),* „naşe” şi „naşi” *(Cenuşăreasa, Deasupra tuturor),* precum şi de familia pe care eroul şi-o creează: iubita lui sau/şi copiii *(împăratul vrăjit, Incredibilii).*

Prin intermediul acestor personaje-cheie, copilul înţelege cât de norocos este că are în preajmă persoane atente cu el. El înţelege, totodată, cât este de important să întreţii, să acorzi importanţă sau să creezi legături esenţiale şi să împărtăşeşti cu apropiaţii evenimentele de viaţă ca să te bucuri mai mult de ele.

FAMILIA CARE PUNE LIMITE

în multe filme de animaţie, această viziune despre familie completează latura iubitoare. Familia care „pune limite” reprezintă „gardianul”, moderatorul eroului. Ea îl împiedică pe acesta să se lase influenţat de atotputernicia sa şi îl readuce pe drumul bun, amintindu-i ce responsabilităţi are şi care sunt consecinţele acţiunilor sale. Ea ilustrează o imagine mai activă, mai intruzivă a anturajului, care acţionează spre binele eroului. în acest caz,

basmul animat evidenţiază cât este de important să-i protejezi pe cei pe care-i iubeşti de propriile excese, atât timp cât ei nu se pot feri singuri de exagerări. Copilul constată astfel că şi eroii au părinţi sau apropiaţi care îşi fac griji pentru ei şi care îi mustră pentru binele lor. Acest aspect contribuie la acceptarea unei anumite autorităţi parentale şi o legitimează.

Exemplu concret

Regele Leu

Mufasa trebuie să intervină, să-şi apere fiul, Simba, de hiene. Copilul înţelege în acelaşi timp cu Simba că, deşi acesta se crede puternic iniţial, înfruntarea a venit prea devreme şi are încă nevoie de familia sa (în acest caz de tatăl lui), să-l apere şi să-l ajute să devină marele rege care va fi într-o bună zi.

Această temă îl poate ajuta pe copil să înţeleagă anumite dificultăţi de comunicare cu adulţii. De pildă, Kerchak *(Tarzan)* sau regele Triton *(Mica Sirenă)* le dau ordine eroilor, sunt duri şi severi cu eroii, dar copilul înţelege, în cele din urmă, că aceştia acţionează astfel pentru binele alor lor. Chiar dacă par să se opună eroilor numai din răutate, copilul înţelege totuşi că ei sunt, de fapt, protectorii de care eroul se va putea desprinde la momentul potrivit.

FAMILIA „TRADIŢIONALĂ"

în pofida intenţiilor pozitive ale anturajului, victoria eroului şi trecerea simbolică la vârsta adultă nu se pot face uneori decât răs- turnând ordinea firească a lucrurilor. Eroul, prin prospeţimea lui şi prin noua sa viziune despre lume, poate fi determinat să lupte împotriva alor săi şi a tradiţiei, pentru a-şi îndeplini

misiunea şi pentru ca universul lui să progreseze.

Exemplu concret

Cum să îţi dresezi dragonul

Harold descoperă că duşmanii ancestrali ai poporului său pot deveni, de fapt, adevăraţi aliaţi pentru clanul său. Pentru a-şi putea pune în practică ideea, care se opune tradiţiei, va trebui să-l înfrunte pe tatăl său şi să-i dovedească acestuia că este demn de încredere.

Mulan

înainte de a-şi putea continua aventura, tânăra eroină va trebui să-l convingă de curajul ei pe micul dragon Mushu, simbol al tradiţiei ancestrale a familiei Fa.

Neînfricată

Pentru a-şi urma destinul şi a-şi face lumea să evolueze, eroina o va transforma pe mama ei, care simbolizează respectarea tradiţiilor.

Aceşti eroi care îşi îndeplinesc misiunea, deşi nimeni nu se aşteaptă la acest lucru, sunt animaţi de idei creative şi de voinţa de a-şi dobândi independenţa la momentul potrivit. Ei nu renunţă definitiv la vechile cutume, dar le înnoiesc şi le adaptează la o lume în continuă schimbare, permiţându-le astfel să reziste multă vreme. Aceşti eroi devin „stăpâni peste două lumi”[69], căci găsesc modalitatea de a controla şi de a asocia în mod echilibrat două

concepţii opuse iniţial (cea veche şi cea nouă). Identificându-se cu aceşti eroi care transformă tradiţiile, copilul înţelege că şi el va fi în curând reprezentantul unei noi generaţii capabile să contribuie la progresul lumii. Familia tradiţională şi sentimentul de „revoltă” pe care-l poate inspira îl însoţesc astfel în mod indirect pe copilul care creşte. Această etapă nu este atât de dificilă pe cât pare, lucru pe care îl ilustrează perfect filmul de animaţie *Peter Pan.* Ea pare să fie doar o perioadă de trecere

69CAMPBELL (Joseph), *op. cit.*

necesară şi pozitivă spre împlinirea de sine şi binele tuturor.

Mesaje-cheie

- Să ştii să te bucuri de prezenţa alor tăi.
- Să accepţi să fii ajutat, măcar o vreme, ca să te poţi dezvolta mai bine.
- Chiar dacă este mai greu uneori să comunici cu apropiaţii tăi, ei sunt binevoitori şi încearcă să te protejeze din dragoste.
- Să creşti înseamnă şi să te îndepărtezi de tradiţii, pentru ca apoi să ţi le însuşeşti mai bine.
- Orice situaţie familială, chiar şi una extrem de complexă, te poate ajuta să te dezvolţi.
- Basmele animate sunt un mijloc la îndemână să defulezi în mod simbolic anumite tensiuni familiale.

Cum poate familia să-l ajute pe erou să crească? Dar pe tine? Acest erou are o familie perfectă după părerea ta?
Cum este familia perfectă după părerea ta?
Ştii cine te iubeşte foarte mult dintre apropiaţii tăi? De ce crezi că uneori mai sunt şi neînţelegeri în familie?

8. A FACE FAŢĂ TEMERILOR

Atât adulţii, cât şi copiii se tem tot timpul (se tem că nu sunt iubiţi, că nu sunt în siguranţă, că sunt părăsiţi, că o să sufere sau o să rămână singuri...). Aşadar, este imposibil să-l împiedicăm tot timpul pe copil să-i fie teamă. Părintele are totuşi o capacitate mai mare de acţiune când vine vorba despre această teamă omniprezentă. El îl poate pregăti pe copilul său să ştie să facă faţă fricilor, să ştie să-şi domolească temerile, pentru a le putea stăpâni mai

uşor şi a le depăşi.

Exemplu concret

Compania Monştrilor

Acest film ilustrează perfect nevoia pe care o au copiii de a face faţă temerilor lor pentru a creşte. Atunci când nu mai ţipă la gândul monstrului care se ascunde în dulap, sunt destul de mari pentru ca acesta să-şi ia tălpăşiţa şi să se ducă la alt copil mai mic.

Basmul animat este un suport foarte potrivit pentru a-l face pe copil să-şi înfrunte temerile într-un context controlat şi sigur. Cel mai mare atu al filmului de animaţie este finalul fericit. Copilul ştie că, în pofida tuturor emoţiilor pe care le trăieşte, binele va triumfa întotdeauna. Teama are astfel un rol pozitiv: ea îl ajută să crească şi să se construiască. Monştrii înfricoşători din filmele de animaţie pot întruchipa părţile negative ale unei persoane sau dificultăţile cu care se confruntă. Important este ca aceste aspecte să fie întotdeauna controlate sau învinse. Copilul îşi poate înfrunta, aşadar, temerile cu toată încrederea: teama rămâne în film, nu-l urmăreşte în gânduri, căci copilul a aflat care e soluţia. El se obişnuieşte să asocieze temerile cu victoriile, iar această legătură implicită îl face mai puternic şi mai încrezător pentru a face faţă temerilor din realitate.

Este foarte important, desigur, să alegem „temeri” adaptate vârstei copilului, pentru ca acesta să nu fie copleşit de o emoţie prea puternică, pe care n-o poate controla (de pildă, *Exorcistul,* nu este un film potrivit...). în filmele de animaţie, cele mai multe temeri sunt suportabile pentru toţi, dar dacă copilul se sperie mai mult decât ne-am fi aşteptat, adultul trebuie să-l liniştească, să-i amintească imediat că

totul este o poveste şi să încerce să înţeleagă care este motivul real al temerii lui. Dialogul favorizează comunicarea şi îl ajută pe copil să-şi pună gândurile în ordine, ca să-şi depăşească fricile. Este bine să menţionăm că fiecăruia ne mai place să avem parte de frici mai mult sau mai puţin intense, pentru a ne pigmenta viaţa de zi cu zi cu emoţii tari, dar aflate sub control. Când jucăm un joc, de pildă, este mult mai amuzant dacă ne temem că vom pierde. Teama este una dintre motivaţiile pentru a urmări un basm animat de la început la

sfârşit, căci fără ea spectatorul se plictiseşte. Trebuie să-i vorbim despre acest aspect copilului, căci astfel el îşi va schimba părerea despre teamă şi va vedea şi partea pozitivă şi agreabilă.

Mesaje-cheie

- Dacă ştim să facem faţă temerilor, le putem controla mai uşor.
- Ne este de folos să vorbim despre temerile noastre.
- Putem învăţa să agreăm anumite temeri, să facem din ele un aliat care ne ajută să ne dezvoltăm.

Ce te-a speriat în acest film?
îti mai este şi acum frică? De ce?
Cum reuşeşti să-ţi controlezi teama când vezi un personaj înspăimântător într-un film?
Crezi că tuturor le e teamă?
La ce este bună teama, după părerea ta?

Tarzan

Date tehnice: 1999, Walt Disney Pictures, 88 min., film de animaţie tradiţional.

Vârsta ideală: începând de la **6** ani.

Personaje: Tarzan, copil orfan; **Kala,** gorilă, mama

leopard, care reprezintă pericolele junglei.

Teme abordate

- **Adopţia,** să-ţi găseşti locul potrivit: nevoia reciprocă de dragoste; acceptarea de către grup; „cine sunt?"; să-ţi găseşti

REZUMAT

După ce şi-a pierdut părinţii, ucişi de Sabor, bebeluşul Tarzan este luat de Kala, care a pierdut primul copil tot în ghearele lui Sabor. Tarzan creşte în junglă, face tot posibilul să se integreze în noua sa familie şi să fie acceptat de Kerchak, care se opune iniţial venirii lui în trib. Deşi suportă greu faptul că este respins de

semenii lui, pentru că este diferit, cu ajutorul mamei lui şi al prietenilor săi, Tarzan reuşeşte să devină un adult puternic şi curajos. Puterea şi ingeniozitatea îl ajută să-l ucidă pe Sabor, pentru a-şi proteja clanul şi a-i demonstra de ce este în stare lui Kerchak. în ziua în care îl răpune pe Sabor, se aventurează departe de ai săi şi se apropie de un grup de exploratori. Tarzan, fermecat de Jane, încearcă să afle tot ce poate despre oameni şi se îndepărtează treptat de Kala şi prietenii lui. Când Jane trebuie să plece, ca să-i facă pe plac acesteia, Tarzan acceptă să-i prezinte familia lui, dar îl îndepărtează pe Kerchak, care se opune de la început acestei întâlniri, pentru a-şi proteja clanul. Când Kerchak îşi dă seama că Tarzan l-a trădat, îl alungă din clan. Kala îşi dă seama că fiul ei suferă şi îl ajută să înţeleagă mai bine originile sale umane, pentru a-i permite să ştie cine e. Trădarea lui Clayton îl va ajuta pe Tarzan să-şi dea seama cine sunt cu adevărat ai săi şi unde îi este locul. El salvează clanul de atacul lui Clayton, iar Kerchak, admirându-i curajul, îl consideră, în sfârşit, fiul său. Pe patul de moarte, Kerchak îi cedează locul de şef şi protector al clanului. Jane decide să rămână în junglă, din dragoste pentru Tarzan (iar tatăl lui Jane rămâne, şi el, cu fata sa).

1. ADOPŢIA, A-ŢI GĂSI LOCUL POTRIVIT

Adopţia este o temă prezentă încă de la începutul filmului. Prin intermediul mamei-gorilă care adoptă

un pui de om, povestea transcende problema diferenţei dintre cele două specii şi ne oferă ocazia să asistăm la o adopţie complexă, dar „reuşită”. Datorită evoluţiei personajelor principale, spectatorul descoperă bucuriile, dificultăţile şi emoţiile legate de procesul de acceptare reciprocă atunci când un membru exterior se integrează într-o

familie. Am ales să ne ocupăm de sensul primar al adopţiei, cel în care părintele adoptă un copil, dar spectatorul/cititorul este liber să folosească cele spuse aici în cazul oricărei forme de adopţie (cea a unui nou-venit în familie, într-un grup de prieteni, integrarea în familia socrilor, într-o echipă nouă...). Vă voi prezenta în continuare diferitele etape necesare pentru a crea o legătură şi a controla cât mai bine consecinţele unei adopţii.

A. NEVOIA DE DRAGOSTE RECIPROCĂ

Povestea lui Tarzan începe brutal. înainte de a se întâlni, copilul (Tarzan) şi mama adoptivă (Kala) au suferit amândoi câte o pierdere tragică. Suferinţa legată de aceste pierderi a creat un gol profund care trebuie umplut. Aşadar, această nevoie puternică de afecţiune le va uni pe cele două fiinţe, în pofida deosebirilor dintre ele. După ce s-a creat legătura, dragostea devine o evidenţă atât pentru mamă, cât şi pentru copil (‚yei trăi în sufletul meu, pentru totdeauna"), dar nu toţi simt acelaşi lucru...

Mesaje-cheie

- Chiar şi după cele mai grele momente, viaţa îşi poate recăpăta sensul.
- Dragostea ne permite să depăşim obstacolele şi diferenţele dintre noi.

De ce Kala îl adoptă pe puiul de om?

B. ACCEPTAREA DE CĂTRE GRUP

Tatăl-gorilă, ca şef al grupului, întruchipează forţa justă şi dreptatea. El este măcinat de îndoieli şi temeri legate de această situaţie „nefirească”: adopţia. Kerchak nu-l poate iubi pe copil, oricât de

drăgălaş ar fi, căci acesta reprezintă pentru el prea multe lucruri contradictorii: un potenţial pericol pentru grup, un individ diferit de toţi cei pe care-i cunoaşte şi conduce, un înlocuitor pentru o fiinţă de neînlocuit (primul său fiu)... Kerchak zice: „Am spus că poate rămâne, dar asta nu înseamnă că e fiul meu”, şi lămureşte astfel lucrurile. Deşi Kala îl iubeşte şi îl recunoaşte drept fiul ei în modul cel mai firesc, Tarzan va trebui să şi merite să fie acceptat de tată şi de grup.

Mesaje-cheie

• Uneori, dragostea (chiar şi cea filială) are nevoie de timp să-şi croiască drum în suflet.
• Teama că suntem diferiţi ne poate îndepărta unul de altul.

Din ce cauză crezi că se enervează Kerchak atunci când Kala vine cu bebeluşul uman?
Crezi că Tarzan poate lua locul puiului pe care Kerchak l-a pierdut?
După părerea ta, Kerchak este un personaj rău sau bun în acest film?

C. CINE SUNT EU?

Toate întrebările, temerile şi îndoielile celor din preajma lui Tarzan ajung să-l determine pe erou să-şi pună tot felul de întrebări, atunci când ajunge la vârsta să înţeleagă cât este de complicată situaţia lui. Scena de pe malul lacului, în care Tarzan îşi priveşte reflecţia în apă, ilustrează foarte bine complexitatea sentimentelor unui copil care nu înţelege de ce nu seamănă cu ai săi. El îşi acoperă corpul cu noroi, încercând să ascundă diferenţele şi

sperând că aşa va fi precum ceilalţi din familia sa, dar subterfugiul nu-i reuşeşte şi băiatul se întristează. Nu-i este de niciun folos să devină un altul, căci asta nu-l va ajuta să se accepte aşa

cum este. Mama lui recunoaşte că sunt diferiţi, dar încearcă să-i explice că ar trebui să se bucure de lucrurile prin care îi seamănă şi să le ignore pe cele care îi deosebesc. Kala îi spune că inimile lor bat la fel, iar asta îi uneşte; prin urmare, cel mai important lucru pentru ei este bucuria de a trăi şi de a se iubi. Felul diferit în care îi prezintă Kala lucrurile, punând accentul pe legătura care îi uneşte, îl liniştеşte pe Tarzan şi-i aminteşte că şi el face parte dintr-un întreg, dintr-un ansamblu mai mare, care transcende diferentele.

Mesaje-cheie

• Putem decide să acordăm atenţie mai cu seamă Lucrurilor care ne ajută să progresăm şi să fim fericiţi.
• Dincolo de orice diferenţe, există întotdeauna ceva care ne Leagă (dorinţa de a trăi, de a iubi...).

De ce este Tarzan trist?
Cum reuşeşte mama luî să-L împace?

D. GĂSIREA UNUI ROL

Scena de pe malul lacului se termină cu mama care spune suspinând că, din păcate, Kerchak este de altă părere. Partenerul ei nu reuşeşte să depăşească diferentele vizibile şi să vadă asemănările mai profunde, iar aceasta este o piedică în crearea unei legături între Tarzan şi tatăl adoptiv. în mod ciudat, Tarzan se simte întărit de reacţia lui şi îşi spune în sinea lui: „Am să-i arăt eu ce pot!” Tarzan descoperă ce poate face pentru a schimba lumea; el nu se lasă impresionat de idee a că, fiind diferit, este neputincios şi incapabil să schimbe lucrurile. Este la

fel de convins ca mama lui că anumite asemănări îi unesc, iar acest lucru îl întăreşte şi-l determină să lupte pentru această idee. Acum ştie că şi el poate fi un element important al grupului şi vrea să dovedească acest

lucru! După etapa în care s-a lăsat copleşit de tristeţe şi de gândul că nu ştie cine este, îşi redobândeşte speranţa şi îşi asumă o misiune: „să devină cea mai puternică maimuţă din lume”, altfel spus, să-i demonstreze tatălui său că are şi el un loc în sânul familiei. Acest obiectiv îi asigură un rol, scopul de a deveni cineva prin propriile puteri. Tarzan îşi poate lua, în sfârşit, soarta în mâini, este actorul propriei vieţi, iar asta îl face mai puternic.

Mesaje-cheie

- Obiectivele clare şi pozitive ne motivează să progresăm.
- A crede că poţi schimba lucrurile te ajută să le schimbi cu adevărat.
- Dacă înţelegi care este sursa unei probleme, poţi găsi soluţii noi.
- Pentru a-ţi trăi viaţa din plin, trebuie să simţi că rolul tău este esenţial.

Ce idee îi redă curajul lui Tarzan?

Cum va proceda pentru a reuşi în misiunea sa?

E. ÎNTOARCEREA LA ORIGINI

Urmează apoi etapa în care Tarzan încearcă să facă legătura între originea sa şi viaţa actuală. Această etapă, clasică în cazul adopţiei, poate fi foarte delicată pentru toată lumea: copil, părinţii adoptivi, părinţii biologici, anturaj... în film, Tarzan descoperă oamenii. El vede pentru prima oară oameni care seamănă cu el: Jane, tatăl ei şi Clayton. Atunci îşi dă seama că nu este singurul care este „diferit”. Fireşte că se simte atras de aceste persoane care îi seamănă atât de mult fizic şi va încerca să înveţe de la ei, să-i imite. Această descoperire îl îndepărtează de familia sa adoptivă şi de apropiaţii săi, care regretă acum că l-au pierdut. Pierdut între aceste două lumi diferite, Tarzan nu mai ştie care îi este locul, mai ales atunci când Jane îi propune să li se alăture: „Locul tău este alături de noi”. îi reproşează mamei lui că i-a ascuns adevărul şi nu mai ştie în cine să aibă încredere. Se simte trădat, se simte din nou abandonat şi respins, are senzaţia că şi-a pierdut identitatea, căci nu este cel care s-a străduit să fie („cea mai puternică

maimuţă din lume”). Kala îşi dă seama că fiul ei este tulburat şi înţelege că trecutul nu poate fi dat uitării. îşi dă seama cât este de important să comunice cu Tarzan, să-i vorbească despre originea lui şi să evite să-i mai ascundă adevărul. Din dragoste pentru fiul ei, face ceea ce n-a mai îndrăznit niciodată să facă până atunci: îi arată cine sunt părinţii lui. Tarzan descoperă o fotografie în care sunt părinţii lui biologici, iar filmul prezintă cu multă delicateţe dilema cu care se confruntă Tarzan, aceea de a avea două mame (Tarzan nu-i va putea spune niciodată „mamă” persoanei din fotografie, mamei sale biologice)... Tânărul Tarzan nu se supără pe Kala, ba dimpotrivă, faptul că-şi vede părinţii biologici pare să-l liniştească şi să-l ajute să decidă ce va face mai departe. Deşi decide să plece să-şi trăiască viaţa de „om”, el îi spune Kalei: „Oriunde voi ajunge să trăiesc, tu vei rămâne întotdeauna mama mea”.

Mesaje-cheie

- Familia adoptivă trebuie să găsească o modalitate de a-i vorbi copilului adoptat despre originea lui.
- Părintele îl poate acompania pe copil în demersurile şi alegerile lui.
- Noile Legături create pot coexista cu sprijinul şi dragostea familiei adoptive. Copilul nu uită cine l-a iubit şi susţinut pe parcursul vieţii.

După părerea ta, cine este mama lui Tarzan? Din ce motiv nu i-a arătat Kala mai devreme lui Tarzan cabana în care l-a găsit?

F. SĂ ŞTII CARE ÎŢI ESTE LOCUL

La sfârşitul filmului, Tarzan se întoarce la familia sa adoptivă, acceptă rolul de şef al clanului gorilelor, pe care i l-a lăsat moştenire tatăl său, şi îşi asumă calitatea de om. A încetat să mai creadă că toţi ceilalţi sunt mai buni decât el. Fiecare grup, oameni sau gorile, are neajunsurile şi calităţile lui. Tarzan este rodul acestor două grupuri, şi poate alege cine este cu adevărat păstrând numai ce este mai bun din fiecare dintre ele. Această poziţie ambivalenţă între două grupuri, care era până acum o greutate sinonimă cu diferenţa şi cu o căutare de sine permanentă, se dovedeşte, în cele din urmă, o forţă, atributul unei fiinţe unice capabile să se afirme prin acţiunile şi alegerile sale.

Mesaje-cheie

- A accepta ceea ce face din tine o fiinţă unică te ajută să trăieşti împăcat cu tine însuţi.
- A-ţi asuma ceea ce te deosebeşte de ceilalţi te face să te simţi mai puternic.

De ce devine Tarzan şeful clanului gorilelor la sfârşitul filmului?
Crezi că va fi un şef bun? Chiar dacă nu este gorilă?

2. TRECEREA LA VÂRSTA ADULTĂ, CE ÎNSEAMNĂ SĂ DEVII „OM”

Pe tot parcursul filmului, există o paralelă evidentă între faptul de a deveni om, în sensul de fiinţă umană, respectiv a deveni om, în sensul de adult. Ambiguitatea este întreţinută intenţionat pentru că tema trecerii la vârsta adultă (care se aplică de altfel atât bărbaţilor, cât şi femeilor) este tot timpul în subtext. Ea este abordată în integralitatea ei, căci în acest film regăsim mai multe etape care îl ajută pe personaj să crească, să-şi dobândească autonomia şi să devină un adult puternic, încrezător în sine.

A. RITUL DE INIŢIERE

Tarzan, în copilărie, încearcă să se integreze într-un grup de prieteni şi este dispus să facă orice pentru a reuşi. Tok încearcă să-l determine să fugă, propunându-i o misiune „imposibilă” (să recupereze o piele de elefant), iar Tarzan acceptă, chiar dacă trebuie să-şi asume riscuri mari şi să pună în pericol viaţa lui şi a celor din clanul său. Curajul lui are efectul scontat, căci prietenii lui ajung să-l preţuiască. Fireşte că ar fi existat probabil şi alternative mai puţin riscante, care i-ar fi permis să evite anumite consecinţe negative, precum reacţia foarte dură a lui Kerchak. încercarea aceasta îl face de două ori mai puternic, căci îi permite să-şi cunoască limitele şi capacităţile, dar şi să înţeleagă

că trebuie să se poarte mai înţelept în viitor.

Mesaje-cheie

• încercările ne pot face mai puternici dacă ştim să învăţăm din ele.

- Valoarea se demonstrează prin fapte, nu prin vorbe.
- Dacă gândim înainte să acţionăm, putem face faţă cu mai multă uşurinţă pericolelor pe care trebuie să le înfruntăm.
- Este important să ne asumăm consecinţele faptelor noastre.

Dacă erai în Locul Lui Tarzan, ai fi acceptat provocarea? Crezi că ar fi reuşit să fie acceptat de prietenii lui şi altfel? Cum anume?

B. JOCUL

Pe tot parcursul filmului, Tarzan se joacă cu prietenii lui: se prefac că se bat, se ascund, fac glume, se sperie unii pe alţii... Tarzan imită anumite aspecte ale vieţii din junglă şi astfel se antrenează pentru viaţa adevărată. Victoriile lui fictive îi sporesc încrederea în sine şi sansele de a obţine victorii reale.

3 J 3

Mesaj-cheie

- Jocurile îl ajută pe copil să crească şi să se formeze.

De ce se bate Tarzan tot timpul cu Kala?

C. DRUMUL LUNG

Cuvintele cântecului *Copilul omului* ne ajută să înţelegem mai bine imaginile din film, care ni-l înfăţişează pe Tarzan punându-şi la încercare forţa şi curajul în timp ce îndeplineşte felurite misiuni. La început, îi este greu să ducă la bun sfârşit un lucru, se străduieşte să reuşească la fel de bine ca ceilalţi din grup. Dar are răbdare, se adaptează şi învaţă. îşi

dezvoltă treptat propriile tehnici şi ajunge să fie ca ceilalţi, ba chiar să-i depăşească. Acest proces de învăţare ne arată cât de hotărât e Tarzan şi cât de multă voinţă are. Scena scurtă în care

Tarzan apare la început copil, iar treptat devine adult ne arată importanţa trecerii timpului. Cuvintele cântecului îi amintesc spectatorului că, pentru a reuşi această trecere de la copilărie la maturitate, este nevoie de răbdare şi autodepăşire: „în drumul tău, vei găsi răspunsurile pe care le cauţi, căci, dacă urci muntele, ajungi până la urmă în vârf*.

Mesaje-cheie

• Depăşim obstacolele şi învăţăm astfel să devenim mai puternici.
• Trebuie să rămânem la fel de hotărâţi, în pofida dificultăţilor şi a timpului care trece.
• Putem profita de acest „drum", chiar dacă e plin de obstacole.

Ce face Tarzan pentru a deveni bărbat?

D. SĂ-TI CREEZI PROPRIILE ARME

Prin această trecere, de la copil la bărbat, Tarzan îşi dezvoltă strategii noi. El nu are, fireşte, aceeaşi forţă sau aceleaşi resurse fizice precum o gorilă, pentru a face faţă pericolelor din junglă. El nu se mulţumeşte însă să constate acest lucru, ci decide să-şi depăşească lipsurile fizice prin ingeniozitate. îşi creează propriile strategii de apărare (o lance) şi reuşeşte s-o apere pe mama lui, construindu-i un adăpost împotriva ploii. Această trecere de Ia neputinţă la ingeniozitate subliniază, pe lângă importanţa faptului de a şti să te adaptezi, necesitatea de a înfrunta pericolele şi dificultăţile celui ce vrea să-şi dezvolte cunoştinţele şi competenţele, pentru a-şi putea crea tehnici

personale de apărare şi de asigurare a unei stări de bine.

Mesaje-cheie

- Chiar dacă un copil pare mai fragil decât alţii, el îşi poate crea propriile arme (adică nişte atuuri), pentru a-i egala sau chiar depăşi pe ceilalţi din anumite puncte de vedere.
- Eroul devine mai puternic înfruntând dificultăţile.
- Nu este de ajuns să imiţi, trebuie să ştii să şi creezi inteligent.

De ce îşi face Tarzan o lance? Cum i-a venit ideea? Devine Tarzan cea mai puternică maimuţă din lume?

E. SĂ FACI FAȚĂ

Scena luptei cu Sabor marchează o etapă importantă în trecerea lui Tarzan la vârsta adultă. Până acum, „bărbatul puternic” din trib era Kerchak, el apăra clanul de toate pericolele. Prin urmare, este firesc ca el să intervină primul să-l înfrunte pe Sabor, iar Tarzan îl lasă s-o facă pentru că simte că asta e ordinea firească. Dar Kerchak este în pericol şi nu mai poate acţiona. Pentru a-şi apăra semenii, Tarzan trebuie să decidă rapid: să-i ia locul tatălui său în această confruntare sau să nu facă nimic? Nu începe nicio îndoială, se aruncă în luptă. Se simte în stare să facă asta, iar de acum este singurul care o poate face. După o înfruntare crâncenă, Tarzan învinge şi le demonstrează astfel tuturor că este de acum un adult puternic, demn de încredere. Tarzan, Kala şi prietenii lui sunt foarte mândri. Tarzan ştie însă că nu este de ajuns doar atât pentru a deveni bărbat. El îi dedică victoria lui Kerchak şi îi duce corpul învinsului. El îşi demonstrează astfel supunerea şi dorinţa de a respecta încă o vreme ierarhia stabilită

în sânul grupului. Dincolo de gestul său de dragoste şi de nevoia filială de a recunoaşte autoritatea tatălui său, înţelegem că Tarzan, deşi ştie că are calităţile fizice necesare pentru a fi şef, încă nu-şi doreşte să îndeplinească acest rol şi să-şi asume aceste responsabilităţi fără aprobarea tatălui său.

Mesaje-cheie

- Faptul de a face faţă dificultăţilor permite schimbarea unei situaţii.
- Câştigi respectul celorlalţi datorită acţiunilor tale.
- Nu este de ajuns să fii puternic pentru a deveni bărbat.

De ce se bate Tarzan cu Sabor?

De ce îi duce Tarzan tatălui său corpul lui Sabor?

F A-TI GĂSI FORŢA

La un moment dat în film, Tarzan încearcă s-o sperie pe mama lui imitând ţipătul unui animal sălbatic. Kala nu se sperie, dar îl sfătuieşte „să-şi găsească propriul strigăt”. Ea îl determină astfel să-şi accepte şi să-şi dezvolte calităţile, felul său de a fi, pentru a deveni mai puternic (fiecare are graiul său, strigătul său). Mai târziu, când Tarzan îl înfrânge pe leopard, el îşi marchează victoria printr-un strigăt profund şi sincer, un sunet unic (chiar şi la oameni), care

rămâne legat de legenda puterii lui Tarzan.

Mesaje-cheie

• Pentru a trăi cu adevărat, trebuie să-ţi găseşti propria „voce" şi propriul „drum"
• Diferenţele asumate şi valorizate pot deveni adevărate atuuri.
• La început de drum, poţi imita, dar apoi trebuie să înveţi să creezi inteligent.

Ce simbolizează strigătul specific al lui Tarzan?

G. SĂ TE EDUCI

întâlnirea cu oamenii se petrece imediat după înfruntarea cu Sabor. Tarzan se îndreaptă spre ei ca un bărbat puternic, înzestrat cu numeroase competenţe fizice. Faptul că el descoperă civilizaţia, cultura şi limbajul îl va determina să abordeze viaţa într-un mod mai subtil, mai puţin axat pe simpla supravieţuire. Filmul, care s-a axat până la un moment dat pe trecerea la vârsta adultă, se orientează apoi spre „transformarea” lui Tarzan în „om”. Pentru a deveni un adult complet, dincolo de aparenţe, Tarzan devine mai inteligent şi un mai bun cunoscător al lumii. El depăşeşte statutul de „om sălbatic” şi-l câştigă pe cel de „om” pur şi simplu, prin educaţie, condiţie sine qua non a vieţii în societate. în această etapă importantă a „călătoriei”, pasiunea pentru Jane şi curiozitatea nestăvilită îi vor permite să înveţe repede şi eficace.

Mesaje-cheie

• Cunoaşterea este importantă.
• Pentru a trăi în societate, este necesar să ştii să comunici.

- înveţi mai repede dacă ştii de ce trebuie să înveţi.

De ce îi place lui Tarzan să înveţe?
Faptul că Tarzan învaţă ce-i predau Jane şi tatăl ei vor face din el un om mai puternic?

H. SĂ TE ÎNDEPĂRTEZI DE AI TĂI

în perioada în care descoperă o viaţă nouă şi o lume nouă, Tarzan nu mai are la fel de mult timp şi aceeaşi energie să le consacre familiei şi prietenilor săi vechi. Chiar dacă aceştia regretă acest lucru şi o spun, fiecare în felul lui, ei nu vor să tulbure această etapă din evoluţia lui Tarzan. Ei ştiu că, dacă s-ar amesteca, nu ar face decât să-l îndepărteze şi mai mult, iar detaşarea de ei pare necesară pentru ca el să descopere cu adevărat cine este. Faptul de a deveni om (şi bărbat) presupune într-o oarecare măsură să renunţe la copilul care a fost.

Mesaje-cheie

- Să descoperi alte Lucruri te ajută să-ţi construieşti viaţa.
- „Să tai cordonul ombilical" este o etapă importantă pentru a creşte.
- Această temă poate introduce problema geloziei şi a locului pe care îl ocupi într-o relaţie.

De ce sunt trişti Kala, Tok şi Tantor când Tarzan o cunoaşte pe Jane?

De ce nu îl împiedică pe Tarzan să-i cunoască pe oameni?

I. SĂ-TI ASUMI GREŞELILE

Simţindu-se puternic datorită noilor sale capacităţi şi încurajat de dragostea pe care o simte pentru Jane, Tarzan crede că este îndeajuns de puternic pentru a nu mai ţine cont de prudenţa la care îl îndemna Kerchak. Tarzan trece peste cuvântul tatălui său şi îşi duce prietenii oameni să întâlnească gorilele.

Chiar dacă intenţia iniţială este bună, consecinţele sunt grave pentru toţi. Clayton trădează prietenia lui Tarzan, îl ia prizonier, prinde toate gorilele şi îl ucide pe Kerchak. Acest episod dureros îl face pe

Tarzan să înţeleagă care este partea lui de vină şi să îşi asume responsabilitatea faptelor sale. Acest episod înfăţişează momentul în care copilul sau adolescentul înţelege că limitele impuse de părinţi sunt justificate. Copilul (adolescentul) îşi însuşeşte anumite reguli pentru a le aplica mai bine şi a le transmite mai departe la rândul său. O etapă esenţială în procesul de a deveni un om (bărbat) adevărat este să accepţi, să-ţi asumi şi să încerci să îndrepţi greşelile pe care le-ai făcut.

Mesaje-cheie

- Şi eroii greşesc.
- Să-ţi recunoşti greşelile te ajută să Le corectezi şi să înveţi din ele.
- Să îţi însuşeşti anumite reguli de viaţă transmise de părinţi te ajută să devii bărbatul sau femeia care vrei să fii.

De ce se simte vinovat Tarzan?
Ce a înţeles după acest episod?

J. SĂ ALEGI CE FEL DE BĂRBAT VREI SĂ FII

Cu ocazia înfruntării finale dintre Tarzan şi Clayton, eroul reuşeşte să-şi pună adversarul într-o poziţie de inferioritate şi îl poate ucide. Clayton, sigur de el, îl provoacă spunând: „Fii bărbat, omoară-mă!” El încearcă astfel să-l deruteze şi mai mult pe Tarzan, crezând că acesta nu a găsit încă răspunsul la întrebarea care îl frământă: „Cine sunt eu?” Tarzan a evoluat mult între timp, acum ştie cine este, ceea ce îl face să fie mai puţin influenţabil. „Nu sunt un bărbat ca tine!”; el îşi acceptă, aşadar, statutul de

om şi de individ unic. Tarzan înţelege că nu grupul din care face parte şi nici originea lui îl fac să fie cine este, ci alegerile şi acţiunile lui.

Mesaje-cheie

• Dacă ştii să-ţi alegi calea şi propriile criterii, vei reuşi să alegi viaţa pe care ţi-o doreşti.
• Este important să ştii să te adaptezi grupului, dar să nu te laşi influenţat.

De ce nu l-a ucis Tarzan pe Clayton?
Prin ce se deosebesc Tarzan şi Clayton? Prin ce se aseamănă?

K. INTEGRAREA TATĂLUI

La sfârşitul filmului, toate animalele sunt salvate, iar oamenii braconieri sunt puşi pe fugă. Tabloul ar fi aproape perfect dacă Kerchak nu ar fi fost rănit mortal, când îl salva pe Tarzan. Această scenă, deşi este foarte tristă, reprezintă trecerea simbolică esenţială pentru ca eroul să ajungă la maturitate. Cu ultimele lui puteri, Kerchak îi spune lui Tarzan ce simte: „Fiule, ai fost întotdeauna unul de-ai noştri”.

Cuvintele lui Kerchak îi oferă, în fine, lui Tarzan, aprobarea, dragostea şi acceptarea de care avea atâta

nevoie. Prin acţiunile sale de curaj, eroul a ştiut să-i demonstreze tatălui său, acest model de forţă şi curaj, că este un membru al clanului şi un adevărat fiu. Prin ultimele sale cuvinte, Kerchak îl desemnează pe Tarzan succesorul lui legitim: „Acum, familia noastră contează pe tine”. Acest transfer de putere marchează în mod simbolic şi real faptul că Tarzan dobândeşte un nou statut, acela de căpetenie. El îşi asumă acest rol, iar membrii grupului îl acceptă. Moartea lui Kerchak nu a fost zadarnică, ea simbolizează asimilarea poveţelor tatălui, transmiterea puterii, acceptarea responsabilităţii şi deplinul control al acţiunilor. Toate aceste etape sunt indispensabile şi contribuie la devenirea lui Tarzan – acum este bărbat (şi om) – adică un adult.

Mesaje-cheie

• Dacă încerci să-ţi înţelegi părinţii, îi vei putea imita sau vei putea evolua mai uşor.
• Este important să-ţi accepţi responsabilităţile.
• Astfel, vei putea alege ce este mai bun din „moştenirea" de familie.

De ce devine Tarzan căpetenia clanului?
Ţi se pare important ceea ce-i spune Kerchak lui Tarzan înainte să moară?
Cum poate deveni Tarzan mai puternic după ce pierde o fiinţă la care ţinea mult?

ACCEPTAREA DIFERENTELOR

5

în acest film, se confruntă două grupuri diferite:

gorilele şi oamenii. Tarzan, care oscilează între un grup şi celălalt, va deveni, în cele din urmă, liantul lor. Noţiunea de diferenţă şi de asemănare fizică este frumos ilustrată de imaginea unei mâini puse în cealaltă mână. Tarzan îşi pune de mai multe ori mâna în mâna

reprezentantelor feminine ale acestor grupuri: a mamei sale, pentru a marca diferenţa, şi a lui Jane, pentru a arăta asemănarea. Spectatorul înţelege astfel cu uşurinţă din ce grup face parte Tarzan din punct de vedere biologic.

Problema diferenţei este însă mai presus de aceste nuanţe evidente: ea defineşte teama şi prejudecăţile care animă personajele cu privire la grupul opus. Kerchak îi consideră pe oameni periculoşi, ameninţători şi violenţi, iar Tok îi consideră nişte „animale primitive”. Pentru Clayton, gorilele sunt „nişte animale sălbatice care ţi-ar smulge capul fără să te privească”. Fiecare grup pune accentul pe ceea ce îl opune celuilalt, cultivând ignoranţa, evitarea sau violenta.

Din fericire, există anumite personaje care văd altfel lucrurile. Printre care se află Kala, care este totuşi conştientă de diferenţele dintre ea şi Tarzan (a se vedea prima scenă „mână în mână”, când Tarzan este bebeluş). Ea alege în mod intenţionat să vadă în el un copil care are nevoie de ea; ea îşi depăşeşte prejudecăţile şi temerile, şi-l ia pe acest micuţ, pe care îl iubeşte deja ca pe un fiu. Dragostea îi permite să vadă, dincolo de aparenţe, legăturile reale care unesc aceste două grupuri (aceeaşi inimă care bate). Jane şi tatăl ei sunt şi ei atraşi de grupul opus. Ei refuză să ţină cont de pericolul pe care l-ar putea reprezenta gorilele şi preferă să se lase conduşi de curiozitate, pentru a descoperi fără prejudecăţi aceste fiinţe care îi fascinează.

întâlnirea dintre oameni şi gorile este înfăţişată în scena în care Tarzan i-o prezintă mamei sale pe Jane. Kala, prudentă, se retrage mai întâi, dar eforturile

făcute de Jane şi tatăl ei, pentru a-şi adapta modul de comunicare, pentru a le face pe maimuţe să înţeleagă, contribuie treptat la crearea unei legături pozitive între ei. Fiecare are de câştigat şi se minunează când constată diferenţele dintre ei. Această scenă demonstrează că este posibilă coabitarea.

Tarzan a putut juca rolul de mediator între aceste două grupuri deoarece a avut timp să le cunoască: gorilele sunt familia lui, iar de oameni s-a apropiat datorită lui Jane şi tatălui ei. Această dorinţă de a cunoaşte i-a alungat teama şi prejudecăţile şi i-a permis să înţeleagă cum poate el apropia două grupuri atât de diferite.

Tarzan se înşală însă, crezând că-i cunoaşte pe oameni, după ce s-a apropiat doar de doi dintre ei. El nu s-a aşteptat la trădarea lui Clayton şi la consecinţele ei.

în acest film, acceptarea diferenţelor înseamnă înainte de toate acceptarea unicităţii: un grup nu determină cine este un membru al ei. în fiecare grup, există persoane care ne sunt pe plac, iar altele nu, persoane bune sau persoane rele, pe care ne dorim să le cunoaştem sau să le evităm. A accepta diferenţa înseamnă, aşadar, să ne depăşim teama

iniţială de celălalt, să încercăm să-l cunoaştem şi să-l înţelegem, să ţinem la el sau să ne ferim de el din cauza felului în care este, şi nu din cauza grupului din care face parte.

Mesaje-cheie

• Grupul din care face parte o persoană nu-i defineşte caracterul.
• Fiecare individ, prieten sau duşman, este unic şi merită să fie cunoscut.
• Curiozitatea, o minte deschisă, bunăvoinţa, cunoaşterea, dar şi prudenţa înlesnesc acceptarea diferenţei.
• Această temă îl poate ajuta pe copil să înţeleagă şi să se poziţioneze mai bine în cazul anumitor situaţii extrem de dificile (atentate teroriste, asasinate, manipulări...).

Ce crezi că trebuie să înţelegem atunci când Tarzan îşi pune palma pe cea a lui Jane/cea a Kalei?
Clayton i-a trădat: asta înseamnă că toţi oamenii sunt răi? Kerchak o sperie pe Jane: asta înseamnă că toate gorilele sunt periculoase?
Crezi că Tarzan a procedat bine când i-a pus faţă în faţă pe oameni şi pe gorile?
Cum ar putea proceda oamenii şi gorilele pentru a putea trăi împreună?
Cum îşi dă seama Tarzan că poate avea încredere în Jane şi tatăl ei?

4. JOC: „A-ŢI GĂSI VOCEA"

Strigătul este o modalitate firească de a ne exterioriza frustrările şi durerea fizică sau mentală. El ne permite să eliberăm tensiunile şi să ne defulăm, ceea ce face din el un aliat antistres interesant. Cercetătorii de la Universitatea Naţională din Singapore au descoperit că strigătul are un efect antalgic[1], legat probabil de o distragere de la durere, preţ de o clipă. Să ţipi are un efect eliberator, căci

este o modalitate de a „da cuvântul” corpului, părţii
70

70SCHIRMER A. şi SWEE G., „On the Importance of Being Vocal: Saying «Ow» Improves Pain Tolerance”, *The Journal of Pain,* nr. 4, vol. 16, 2015, pp. 326-334.

instinctuale şi animalice care sălăşluieşte în fiecare dintre noi. La fel ca Tarzan, unii sportivi şi unele echipe profită de puterea electrizantă a strigătului şi îşi creează (ca să se motiveze) propriile „strigăte de luptă”.

Scopul acestui joc este ca fiecare dintre participant! să-şi găsească propriul strigăt, ca să se motiveze, să se defuleze sau să se manifeste la momentul potrivit. Pentru a reuşi, fiecare jucător îşi va putea exterioriza sentimentele şi se va putea distra evidenţiind ceea ce îl face unic.

Etapa 1: începe jucătorul cel mai în vârstă. Alege un animal (real sau imaginar) şi scoate un strigăt. Ceilalţi jucători imită apoi la rândul lor acelaşi animal. Când se termină primul tur, al doilea jucător alege un alt animal şi tot aşa, până ce fiecare jucător a putut propune două sau trei animale diferite. La sfârşitul acestei etape, fiecare spune ce strigăt sau strigăte i-au plăcut şi alege un „totem”, altfel spus,

un animal sau un amestec de animale pe care îi place să le personifice (ceea ce poate da naştere unor creaturi amuzante, născocite de imaginaţia copilului). Participanţii care

doresc pot spune ceva despre strigătele celorlalţi, care le-au plăcut, dar sunt încurajaţi să spună numai lucruri plăcute.

Etapa 2: Jucătorul care începe alege o temă, de pildă o emoţie (furie, bucurie, mirare...) sau o situaţie specifică (eşti grăbit, eşti în vacanţă, eşti departe, eşti sub apă...) şi reproduce strigătul pe care l-a ales. Fiecare jucător reproduce propriul strigăt, respectând tema anunţată la început. După două sau trei tururi, fiecare jucător spune din nou ce strigăt i-a plăcut să imite şi eventual ce strigăt i-a plăcut la ceilalţi participanţi.

Etapa 3: Rând pe rând, jucătorii îşi aleg şi interpretează strigătul (sunetul şi tonul preferat). De fiecare dată, ei cresc progresiv intensitatea sunetului, pentru a ajunge să scoată un strigăt puternic şi eliberator. Aveţi grijă la vecinii sensibili, în rest vă asigur că vă veţi distra din plin...

Faptul de a construi jocul în mai multe etape le permite participanţilor să creeze un strigăt tot mai specific şi unic. Se pot adăuga şi alte etape (sau se poate renunţa la unele dintre ele) în funcţie de imaginaţia şi receptivitatea fiecăruia. Sunt apreciate exprimarea liberă şi atenţia acordată celorlalţi, ceea ce contribuie la crearea unei ambianţe agreabile şi amuzante. Acest joc se poate juca foarte bine în maşină, căci participanţii sunt mai atenţi (nu le este distrasă atenţia de prea multe elemente), iar zgomotul rămâne „închis” în maşină.

Sfaturi şi trucuri

în afara jocului, puteţi reproduce strigătele în situaţii de stres,

pentru a obţine senzaţiile pozitive asociate cu momentul creării acelor strigăte (cu ancorarea lor pozitivă). Acest joc, combinat cu exerciţii de imaginaţie şi de relaxare, poate contribui la eliminarea unor tensiuni: „Adună toate frustrările în gură şi mestecă-Le bine. Când eşti pregătit să renunţi la ele, scoate strigătul tău, cât de tare doreşti, şi lasă-l să ia cu el, departe de tine, aceste gânduri care te sâcâie".

Anim atu l-totem (care este uneori o combinaţie de mai multe animale, precum în exemplul următor) poate fi o sursă de inspiraţie şi de motivare, cu care copilul se poate identifica la nevoie: „Ce va face rinocerul tău cu dinţi-sabie în această situaţie?"

Maşini

Date tehnice: 2006, Pixar Animation Studios, 116 min., animaţie 3D. **Vârsta ideală:** începând de la 3 ani. **Personaje: Fulger McQueen (Flash McQueen),** tânăr concurent foarte performant; **Chick Hicks,** concurent dispus să facă orice pentru a câştiga; dea un sens vieţii; **Martin,** o veche maşină ruginită de depanare, cel mai bun prieten al lui Fulger; **Doc Hudson,** fost campion de curse, în prezent doctor La Radiator Springs; **Luigi, Guido, Fii Im o re, Sergent, Fio, Ramone, Sheriff, Lizzie, Red,** personaje care locuiesc în

REZUMAT

Fulger McQueen este o maşină de curse tânără; Fulger visează să devină primul debutant *(rookie)* care câştigă Piston Cup, o cursă mitică, şi să intre în echipa Dinoco. Are talent, dar este prea arogant, astfel încât toată echipa îl părăseşte. încheie cursa la egalitate cu Chick Hicks şi cu veteranul (King). Se organizează o nouă cursă în California, pentru departajarea celor trei. Fulger îl obligă pe Mack să conducă toată noaptea, pentru a ajunge primul la locul cursei, dar din cauza oboselii, au un accident

şi Fulger este aruncat din camion. Căutând drumul bun, Fulger descoperă Radiator Springs, un orăşel situat pe *Route 66,* unde distruge fără să vrea o mare parte din asfalt. Locuitorii îl condamnă să repare drumul înainte de a pleca. în timp ce lucrează la

drum, Fulger învaţă să-i cunoască şi să-i aprecieze pe locuitorii oraşului. Se împrieteneşte cu Mack şi se îndrăgosteşte de Sally. Descoperă că doctorul oraşului este, de fapt, Hudson Hornet, un fost campion care a câştigat de trei ori Piston Cup. Acesta îi povesteşte cum a reuşit şi-l îndeamnă să nu mai fie atât de egoist. Datorită acestor întâlniri, Fulger evoluează şi devine mai deschis cu ceilalţi. După ce termină de reparat drumul, încearcă să le facă câte o bucurie tuturor, dar reprezentanţii media îl găsesc şi îl conving să participe la cursă. în timpul cursei din California, Fulger se gândeşte la Sally şi la locuitorii din Radiator Springs. Rămas în urmă, McQueen îşi revine după ce jumătate din populaţia din orăşelul Radiator Springs ajunge în California şi intră la boxe, sub conducerea lui Doc. încurajările acestora îi permit lui McQueen să recupereze timpul pierdut faţă de liderii cursei şi are şanse de victorie. în ultimul tur, Chick Hicks îl loveşte pe King într-o încercare disperată de a evita ultima poziţie, determinându-l să piardă controlul volanului. Fulger, pe punctul de a câştiga, vede pe ecran rămăşiţele accidentului şi, amintindu-şi de cariera lui Doc, încheiată prematur, frânează la mică distanţă de linia de sosire. Aşteaptă acolo până ce Chick trece linia, după care se întoarce şi-l împinge pe King până la linia de sosire, pentru ca acesta să-şi încheie cariera demn şi să nu aibă aceeaşi soartă ca Doc. Chick câştigă Piston Cup, dar este huiduit; toată lumea îi admiră pe King şi pe Fulger. După cursă, Dinoco îi oferă lui Fulger posibilitatea de a-şi împlini visul, dar acesta preferă să rămână cu noua sa echipă şi îşi stabileşte cartierul general la Radiator Springs, unde redă viaţă orăşelului, care devine o atracţie turistică.

1. IEȘIREA DIN IZOLARE

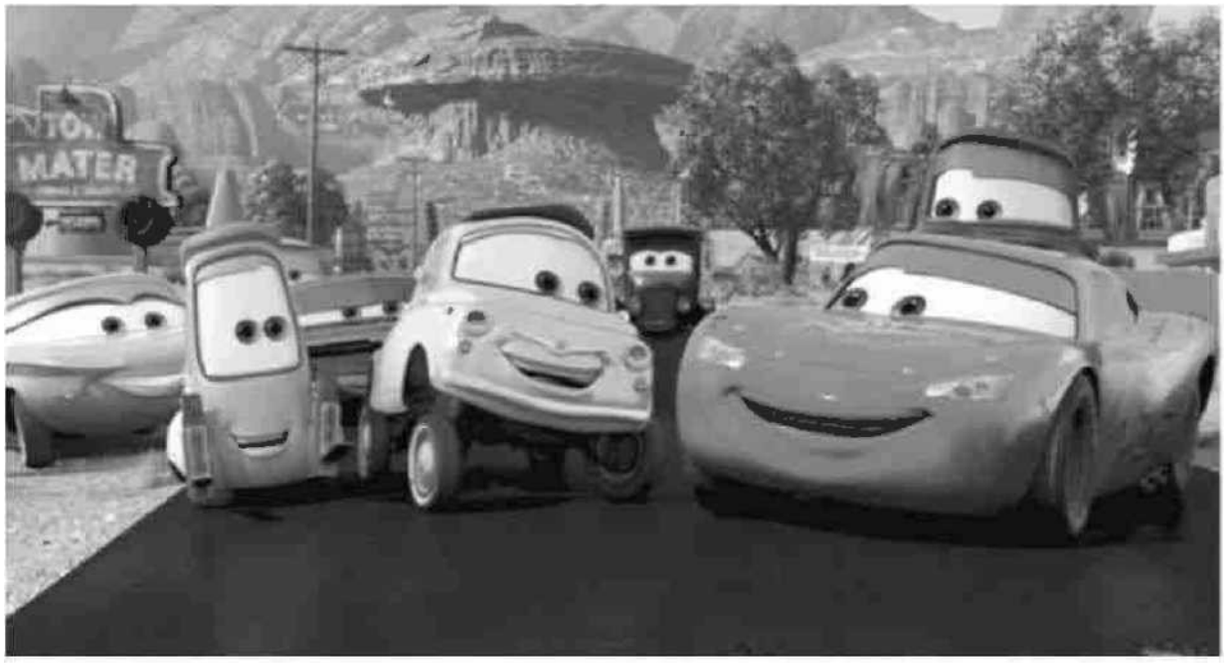
La începutul filmului, Fulger este prezentat ca un personaj simpatic şi talentat pentru cursele de maşini. El este convins că va putea câştiga cursa, fără ajutorul unei echipe. Publicul îl adoră, este o stea în devenire, care are deja fanii săi. Foarte repede însă îşi pierde popularitatea şi descoperim că, de fapt, este foarte singur (vezi scena în care este cu Harv în camion). Spectatorul îşi dă seama că tendinţa egocentrică a lui Fulger i-a alungat pe toţi din preajma lui. Deşi este celebru, este înconjurat de persoane superficiale care nu îi oferă nimic sau aproape nimic. Ba mai mult, nu are prieteni adevăraţi.

După ce tulbură liniştea orăşelului Radiator Springs, se trezeşte departe de lumea sa de iluzii şi sclipiri colorate. Acum se confruntă cu o realitate pe care nu o cunoaşte şi pe care o respinge la început cu brutalitate („Nu pot să sufăr maşinile vechi”). Totul este diferit de viaţa lui de până atunci. înainte, era protejat, răsfăţat, admirat şi ajutat. La Radiator Springs, este obligat să îndeplinească o sarcină care i se pare degradantă, se murdăreşte, lumea râde de el şi nimeni nu-i cunoaşte faptele de până atunci. Acest univers este atât de nou, încât experienţa pe care o trăieşte îi permite să înceapă totul de la zero. Fulger nu se mai poate ascunde în umbra celebrităţii sale, prin urmare trebuie să înveţe să se poarte aşa cum este, fără artificii şi fără „sclipiri în ochi” (ceea ce reprezintă o culme pentru acest personaj, al cărui simbol este un fulger). Pentru prima oară, el trebuie să facă eforturi şi să-şi folosească acele capacităţi pe care până atunci refuzase, din orgoliu, să le scoată la iveală. Fulger renaşte, iar această renaştere îi va permite să treacă de la „a părea” la „a fi”.

Această schimbare îi oferă o altă viziune asupra

lumii; Fulger iese din „bula” sa şi îşi depăşeşte treptat stereotipurile. El

descoperă, astfel, că nu e singurul care are talent şi care îi poate impresiona pe ceilalţi, căci Martin, de pildă, este foarte înzestrat pentru mersul cu spatele. îşi dă seama, deopotrivă, că oamenii de la ţară nu sunt toţi nişte „rable pe patru roţi”, căci Sally este o maşină nouă de lux. Şi, în fine, faptul ca descoperă adevărata identitate a lui Doc îi demonstrează că este important să vadă dincolo de aparenţe, să cunoască adevărata faţă a oamenilor. După cum am spus-o deja, Doc, care se prezintă ca un simplu medic de ţară, este, de fapt, unul dintre cei mai renumiţi campioni din istoria automobilismului: Hudson Hornet. Fulger, fascinat de acest personaj, încearcă să afle mai multe despre acest model de reuşită, dar Doc îi prezintă universul curselor auto într-un mod cu totul neaşteptat.



Doc spune că, dincolo de fast şi de reflectoare, în

această lume domnesc egoismul şi superficialitatea. Ascultându-l, Fulger îşi dă seama că lumea în care evoluează nu este ideală, aşa cum îşi imagina. Cu atât mai mult cu cât el însuşi a fost până de curând un ilustru reprezentant al acestei lumi, egoist şi superficial. „Eu nu sunt ca ei!” „Serios? Când te-ai gândit ultima oară la altcineva, şi nu la tine?” Fulger înţelege, în fine, cum stau lucrurile şi, după acest şoc, coboară definitiv de pe piedestalul pe care se aşezase. Treptat, aceste două lumi, atât de diferite la început (Radiator Springs şi Piston Cup), par să se apropie. Complexitatea acestei lumi noi îl ajută să-şi nuanţeze judecăţile şi să vadă binele (şi mai puţin binele) în fiecare situaţie şi fiecare persoană. începe să privească lucrurile cu mai multă atenţie, să fie mai moderat, să fie interesat de cei din jur şi înţelege că orice experienţă îl îmbogăţeşte. Se schimbă chiar şi obiectivul său de viaţă, visul său. Nu i se mai pare atât de important să ocupe locul 1, ci să-şi găsească locul printre oamenii de valoare din jur. Fulger demonstrează schimbarea interioară pe care a suferit-o atunci când renunţă fără să ezite nicio clipă la victorie pentru a-l ajuta pe King. Publicul îl aclamă, iar propunerea lui Dinoco demonstrează că, în mod paradoxal, Fulger a depăşit stadiul de *rookie* şi a devenit un adevărat campion, deşi nu a obţinut victoria. Eroul nostru a ieşit din izolare şi a obţinut ceva mult mai important decât o cupă: se cunoaşte mai bine pe sine, are o echipă valoroasă alături, are prieteni şi a cunoscut iubirea.

Prin acest proces de transformare, copilul înţelege că celebritatea, fastul şi gloria nu sunt de ajuns pentru a fi fericit. El poate înţelege că dezvoltarea personală se bazează pe valori mai accesibile, precum prietenia şi dragostea. în acest film, ideea

este că a câştiga doar tu, în detrimentul celorlalţi, reprezintă o victorie egoistă şi amară, nu precum cea împărtăşită cu ceilalţi şi bazată pe fairplay. Părintele va putea iniţia o discuţie despre singurătate, care poate exista chiar şi atunci când credem că avem destui apropiaţi în preajmă, şi despre strategiile pe care le putem folosi pentru a ne deschide spre ceilalţi: să acceptăm diferenţa, să-i apreciem pe ceilalţi, să evităm să-i judecăm superficial pe oameni, să ne putem da seama când greşim, să îi ajutăm pe cei din jurul nostru...

Mesaje-cheie

- Singurătatea este de mai multe feluri.
- Prietenia nu este un „dat", ea trebuie câştigată cu preţul unor eforturi pe termen lung.
- Dacă reuşim să nu-i judecăm pripit pe ceilalţi, reuşim să-i cunoaştem cu adevărat.
- Aparenţele înşală, nu trebuie să te bazezi pe ele pentru a te putea cunoaşte cu adevărat.
- Trebuie să ştii să te cunoşti, să-ţi asumi neajunsurile, numai aşa te vei putea adapta şi vei putea evolua.
- Este important să apreciezi calităţile celorlalţi.

De ce vrea Fulger la început să câştige cursa fără echipa sa? Ţi se pare că Fulger e singur la începutul filmului? Dar la sfârsit?
Cum reuşeşte Fulger să-şi facă prieteni noi?
Maşinile de curse sunt cu adevărat mai bune decât „rablele vechi"?
Ce are de câştigat Fulger datorită prietenilor noi?

2. SĂ ŞTII SĂ FACI LUCRURILE ÎN RITMUL POTRIVIT: O FERICIRE SIMPLĂ

La începutul filmului, Fulger trăieşte în plină viteză: vrea să câştige cupa, să fie cel dintâi care trece de la statutul de *rookie* la cel de campion, să ajungă în California înaintea celorlalţi. Viaţa lui înseamnă doar performanţă şi obsesia de a fi înaintea celorlalţi. După ce ajunge în Radiator Springs, Fulger trebuie să înveţe să schimbe ritmul. La început, trebuie să accepte, deşi nu-i convine, să rămână o vreme în orăşel, pentru a-şi răscumpăra greşeala. Nu poate pleca, căci nu are destulă benzină, ceea ce-l obligă să-şi recunoască greşelile şi să repare ce a stricat. După ce s-a împăcat cu această idee, primul său

reflex este să repare

drumul cât mai repede posibil, fără tragere de inimă, iar rezultatul va fi pe măsură: „îngrozitor!” „Dar e la fel ca restul oraşului”.

Hudson Hornet îsi dă imediat seama că tânărul este nerăbdă- 3
tor să plece şi va profita de acest lucru ca să-l dea pe brazdă. îi propune o cursă: dacă o câştigă, poate să plece.

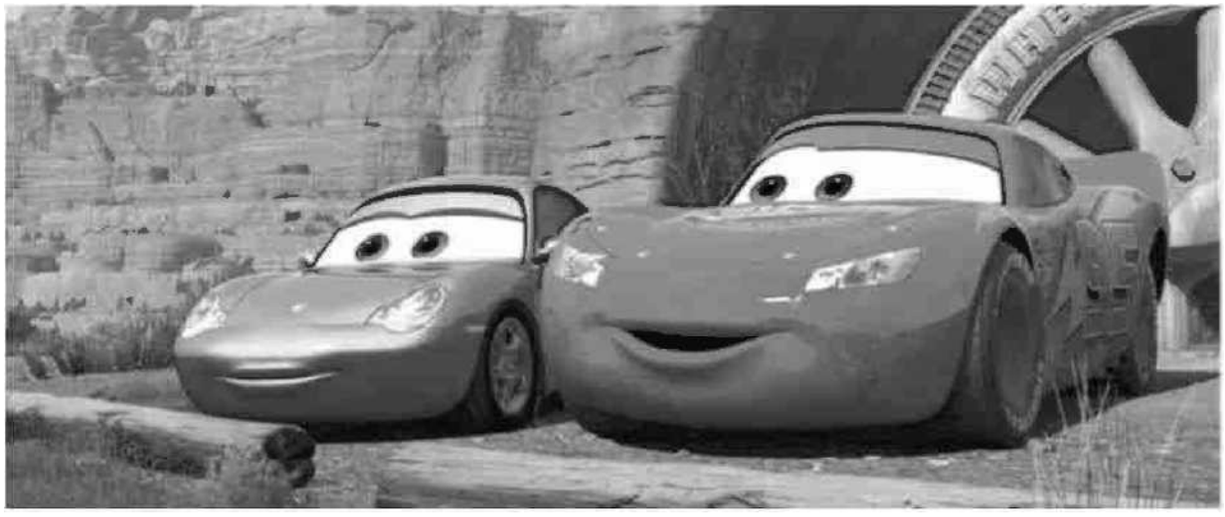
Fulger, sigur de superioritatea lui, acceptă imediat provocarea şi cade în cursa întinsă de Hudson. Grăbit să termine cât mai repede cursa, nu ţine cont de o dificultate de ordin tehnic şi sfârşeşte prin a ieşi în decor. Jignit şi umilit pentru că a fost învins de „un bătrân”, îşi dă seama că, spre deosebire de el, Doc se gândise dinainte la toate. Fulger pare, în fine, să înţeleagă că orgoliul lui nemăsurat l-a determinat să confunde viteza cu graba nesăbuită. Această lecţie îl face să-şi pună nişte semne de întrebare şi să accepte treptat să-şi tempereze avântul.

• Mai întâi, Fulger începe să se antreneze, să-şi depăşească lacunele. Nu-l mai deranjează la fel de mult că va trebui să-şi prelungească şederea în orăşel, să ducă la bun sfârşit repararea drumului, căci antrenamentul îl ajută să progreseze.

• Apoi acceptă să se amuze alături de Martin, deşi ştie că asta nu-l ajută în a-şi asigura victoria. Descoperă însă plăcerea jocului şi bucuria de a avea prieteni. La sfârşitul scenei cu tractoarele, Martin îi mărturiseşte că-l consideră cel mai bun prieten al său. Aceasta este prima prietenie adevărată din viaţa lui Fulger.

• Apoi el se duce să se plimbe cu Sally. Deşi propunerea ei de a se plimba de dragul plimbării i se pare la început ciudată, Fulger acceptă şi se bucură de compania ei. La un moment dat, are ocazia să

fugă, dar n-o face. în această scenă, Fulger uită că obiectivul său este victoria, profită de răgazul de calm şi frumuseţe din jur. Scena e prezentată intenţionat cu încetinitorul pentru a accentua „trezirea conştiinţei” lui Fulger. Zâmbetul şi uimirea sinceră ale lui Fulger ilustrează ideea că trebuie să trăim clipa şi să ne bucurăm de ceea ce ne oferă ea.



• Când cei doi ajung la destinaţie, Sally îi spune cât de mult îşi iubeşte meleagurile natale şi-i arată lui Fulger peisajul. Impresionat de frumuseţea locurilor, Fulger nu se mai grăbeşte, profită de ocazie şi admiră locurile. în această scenă, el îşi dă seama cât de multe maşini trec prin zonă şi îşi văd de drum, fără să aprecieze frumuseţea locurilor şi e conştient de faptul că şi el ar fi făcut la fel. Această imagine reprezintă schimbarea care e pe cale să se producă în mintea lui Fulger. Maşinile care străbat zona, la fel ca el la începutul acestei aventuri, nu fac altceva decât să treacă în viteză să ajungă cât mai repede acolo unde cred că este rostul lor, fără să observe şi să se bucure de toată frumuseţea din jur.

• După ce termină de reparat drumul, Fulger se hotărăşte să nu plece imediat. EI preferă să rămână în orăşel, să se bucure de compania prietenilor lui şi să petreacă momente preţioase cu ei. Sărbătoarea din orăşel ne aminteşte cât este de important să trăim clipa şi să ne împărtăşim bucuria cu ceilalţi. Această scenă marchează schimbarea definitivă a lui Fulger: el nu mai aleargă, se bucură doar să trăiască.

Datorită noilor săi prieteni, Fulger a învăţat să se bucure de viaţă. în această epocă, în care copiii trăiesc într-o atmosferă în care adulţii vor să obţină

„totul, imediat”, acest film aduce în

discuţie o altă viziune asupra lucrurilor, în care plăcerile simple, precum a te bucura de frumuseţea naturii, a împărtăşi cu cei dragi tot ce e frumos şi a le face plăcere celorlalţi, pot aduce fericire şi satisfacţie. Un alt aspect interesant din acest film este faptul că viteza, care simbolizează şi tinereţea în egală măsură, este privită în mod nuanţat. Deşi nu poate fi o soluţie pentru orice, ea este esenţială şi inevitabilă. Lui Martin şi Sally le place să gonească, Fulger continuă cursa pentru a deveni campion, iar autostrada nu trebuie distrusă pentru a conduce maşinile spre Route 66. Armonia este rezultatul echilibrului între viteză şi calm, noutăţi şi tradiţii, tinereţe şi experienţă. în filmul *Maşini,* realizatorii ne spun că timpul trece, dar noi trebuie să profităm de tot ce ne oferă viaţa pentru a avansa în condiţii mai bune.

Mesaje-cheie

• Pentru a fi eficace (a acţiona repede şi bine), trebuie să ştim să ne străduim şi să ne concentrăm.
• Trebuie să evităm perfecţionismul şi obsesia de a câştiga întotdeauna.
• Este important să ne bucurăm de viaţă şi să profităm de momentele când ne putem împărtăşi bucuria cu cei dragi.
• E bine să fim în armonie cu mediul în care trăim, prin urmare să admirăm peisaje, să descoperim locuri noi şi să Le apreciem frumseţea.
• Cel mai bun lucru pe care-L putem face: să acceptăm schimbările prezente, să profităm de experienţa trecută şi să înaintăm senini spre viitor.

Ce părere ai – pentru a fi primul trebuie să te grăbeşti tot timpul?
De ce se întristează Fulger când vede maşinile trecând în viteză pe autostradă?
De ce a decis Sally să rămână în orăşel?
De ce nu pleacă Fulger imediat după ce-şi termină treaba? Este posibil să fii primul

întotdeauna?

La ce ne poate folosi experienţa celor mai în vârstă decât noi?

3. SPIRITUL SPORTIV

După ce s-a schimbat şi şi-a acceptat schimbarea, Fulger este personificarea anumitor valori sportive. Mai întâi, el simbolizează transformarea unui sportiv bun într-un mare campion. Interesant este însă faptul că, renunţând la obsesia victoriei, Fulger are mai multe şanse de reuşită. Schimbările personale îi influenţează direct performanţele sportive şi îi oferă un alt punct de vedere asupra ideii de „a câştiga”.

Spre deosebire de Fulger, personajul Chick Hicks nu evoluează deloc pe parcursul filmului, iar comportamentul său ilustrează anumite „antivalori” sportive. Pornind de la aceste personaje, părinţii şi copiii pot iniţia un dialog despre ceea ce poate contribui sau nu la performanţa sportivă şi la reuşită în mod general.

A. VALORI SI COMPETENTE SPORTIVE PREZENTATE ÎN FILMUL *MAŞINI*

PREGĂTIREA

Antrenamentul este prezentat ca o etapă absolut necesară, indispensabilă, pentru a face performanţă. Din primele momente ale filmului, îl vedem pe Fulger pregătindu-se mental pentru cursă. Datorită unor exerciţii de vizualizare (trece în revistă în minte imagini din curse) şi a dialogului interior („Rapid, sunt rapid”), îşi sporeşte concentrarea şi motivaţia înainte de cursă. Fulger este un sportiv tenace, dispus să se antreneze tehnic şi fizic atât timp cât este necesar, pentru a-şi corecta lipsurile şi a deveni

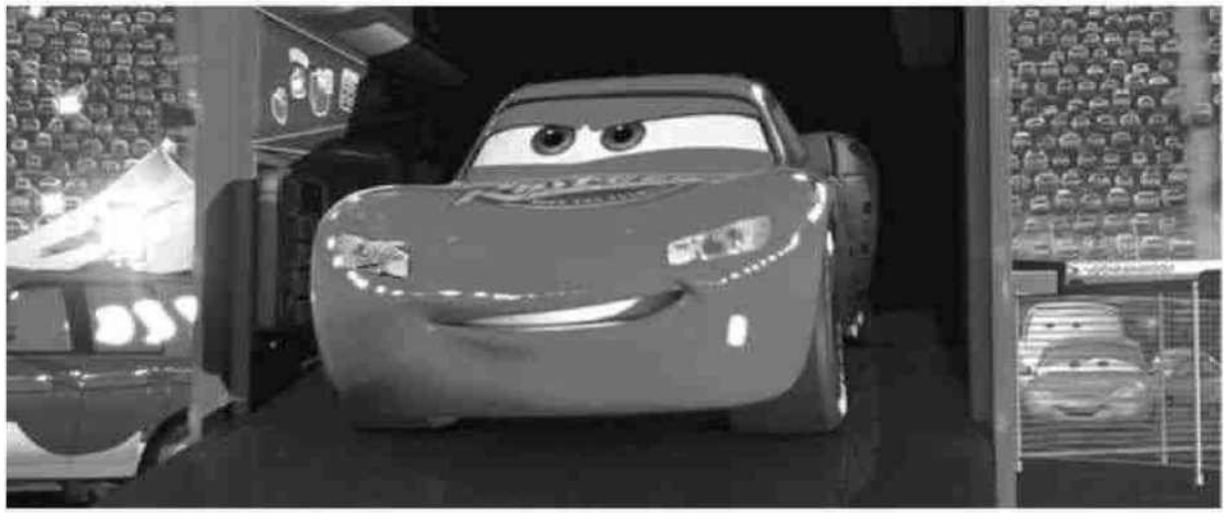
mai bun.

CAPACITATEA DE ADAPTARE

Cu ocazia primului carambol, Fulger reuşeşte să-şi schimbe traseul, scapă de acolo neatins şi-şi continuă cursa. Nicio competiţie, oricât de bine pregătită ar fi, nu se desfăşoară niciodată conform aşteptărilor. Sportivul care ştie să se adapteze, să-şi schimbe strategia şi să gestioneze rapid dificultăţile îşi sporeşte în mod cert sansele de reuşită şi de a ieşi din înfruntare cu fruntea sus.

Datorită acestei capacităţi, Fulger reuşeşte să dejoace o mare parte dintre piedicile pe care i le pune Chick Hicks. în loc să se blocheze şi să-şi frământe mintea cu întrebări de genul „De ce nu se petrec lucrurile cum era prevăzut?”, el preferă să se întrebe cum poate depăşi eficient o atare situaţie. Această atitudine constructivă poate fi punctul de plecare al unei discuţii între părinţi şi copii, pentru a stimula capacitatea de adaptare a copilului când se confruntă cu o situaţie dificilă.

TENACITATEA



La sfârşitul primei curse, Fulger se încăpăţânează să continue, deşi are două cauciucuri sparte. Nu renunţă înainte de a trece linia de sosire. El nu se

declară învins în nicio cursă, nici măcar atunci când pare că nu are nicio şansă. Nu-i pasă ce dificultăţi are de înfruntat, continuă să spere că va câştiga şi luptă din răsputeri pentru a-şi împlini obiectivele. în curse, dar şi la antrenamente, ştie să dea dovadă de tenacitate şi demonstrează astfel că, deseori, trebuie să acceptăm s-o luăm de la capăt şi să ne adaptăm pentru a reuşi.

ASUMAREA RISCURILOR

Cu ocazia primei curse, Fulger îşi asumă riscuri şi se dovedeşte extrem de curajos când decide să nu-şi schimbe cauciucurile pentru a ajunge în frunte. Această strategie pare câştigătoare o bună parte din cursă. Dar ceea ce poate fi eficace la un moment dat poate deveni şi extrem de periculos. Fulger nu reuşeşte să câştige. Părintele trebuie să-şi ajute copilul să înţeleagă că îşi poate asuma un risc, dar cu condiţia să fie ceva calculat, care poate fi controlat.

STABILIREA OBIECTIVELOR

Fulger are obiective foarte clare în materie de reuşită. Acestea îl motivează să progreseze şi să fie printre primii. A avea un obiectiv pozitiv şi precis este un element extrem de important pentru a progresa eficace. în film, este evidenţiat pericolul pe care îl reprezintă un obiectiv egoist şi orientarea spre câştigul cu orice preţ (Fulger rămâne singur). După ce se schimbă, Fulger înţelege că visul său de a obţine victoria trebuie să fie un obiectiv care să 1
respecte valorile sportive şi pe ceilalţi. Să câştigi nu înseamnă să-i înfrângi pe alţii, ci să-ţi realizezi obiectivele fixate. Tocmai de aceea Fulger este un învingător, deşi se situează pe locul trei.

ÎNCREDEREA ÎN SINE

Fulger este încrezător în capacitatea sa de a reuşi, crede în el, şi asta îl ajută să fie un talent. Pe parcursul evoluţiei sale, renunţă la aroganţă, dar îşi păstrează încrederea în sine. Aceasta sporeşte chiar datorită echipei competente şi solidare care i se alătură la sfârşitul filmului. încrederea în sine, păstrată în anumite limite, este un atu deosebit pentru fiecare dintre noi. O discuţie pe această temă poate fi extrem de interesantă.

ÎNȚELEPCIUNEA

La începutul filmului, când Fulger se consideră un concurent ce nu urmăreşte decât să obţină victoria, personajul nostru este departe de a fi înţelept. Această viziune îngustă despre sine îl face, de altfel, să piardă în prima cursă. Din fericire, experienţa dobândită pe parcursul periplului său (experienţa de viaţă) şi cea pe care i-o transmit cei din jur (educaţia) îi permit să descopere noi aspecte despre sine, pentru a-şi adapta alegerile. Fulger înţelege că şi el poate fi un bun prieten, un partener, un purtător de cuvânt, membrul unei echipe. A şti să asculţi şi a învăţa din propriile greşeli pentru a te cunoaşte mai bine pare să fie o etapă indispensabilă pentru a deveni mai puternic.

SPUNE-MI CE PRIETENI AI, CA SĂ-ȚI SPUN CINE EȘTI

în acest film, a şti să-ţi faci o echipă bună, demnă de încredere, competentă şi entuziastă este prezentat ca un atu esenţial pentru a reuşi. Echipa nu este alături de tine doar pentru a te ajuta şi a te ghida (performanţă), ea dă mai mult sens cursei

(motivaţie). Fulger învaţă astfel cât este de important să te bucuri de ajutorul celor din jurul tău şi să te porţi frumos cu ei pentru a fi mai fericit şi performant.

B, „ANTIVALORI" SPORTIVE ANALIZATE ÎN FILM

AROGANTA

Fulger, la începutul filmului, şi Chick Hicks, pe parcursul întregului film, sunt exemple de energie irosită în cuvinte şi acţiuni inutile. Ei se simt superiori şi îşi fac un titlu de glorie din a face totul pentru a-şi demonstra lumii întregi superioritatea, chiar cu riscul de a-şi pierde viaţa. Acest film le oferă un prilej părinţilor şi copiilor de a discuta despre noţiunea de modestie.

TRIŞATUL

Dorinţa sa de a câştiga este atât de puternică, încât Chick Hicks este gata să facă orice pentru a reuşi. Comportamentul lui lipsit de respect şi agresiv îi şochează pe copii. Trişatul este, cel mai adesea, un „atu” al „eroului negativ” din film, prin urmare copilului îi este mai uşor să-l considere ceva ce trebuie evitat. Discuţia între părinţi şi copii poate viza diferitele forme de trişat, lipsa de fairplay şi dopajul.

LIPSA DE RESPECT FATA DE ECHIPĂ

La începutul filmului, Fulger se simte în asemenea

măsură superior tuturor, încât îşi dispreţuieşte echipa şi sponsorii. Această atitudine are consecinţe, căci rămâne singur şi nu are cu cine să se sfătuiască. Această subtemă împreună cu aroganţa pot constitui baza unei discuţii despre importanţa fiecăruia în cadrul echipei.

Mesaje-cheie

- Filmul ne prezintă un alt punct de vedere asupra a ceea ce înseamnă „a câştiga”.

• Anumite valori şi competenţe sunt capitale pentru a avea un spirit sportiv şi „performant".
• Dorinţa de a câştiga cu orice preţ are şi ea riscuri.

De ce se pregăteşte Fulger înainte de cursă?
Ce înseamnă un risc calculat?
Scopul scuză mijloacele?
Un om poate fi modest şi încrezător în sine în acelaşi timp? (întrebare ce poate fi pusă atât părinţilor, cât şi copiilor!) Există un singur mod de a câştiga?

4. JOC: „MAŞINI – PATRU TURURI"

PUNCT DE REPER 1

PUNCT DE REPER 2 Jumătatea drumului

Scopul acestui joc este de a le propune copiilor o cursă în aer liber, pornind de la filmul *Maşini.* Această cursă în mai multe manşe, reluând diferite scene-cheie din film, permite dezvoltarea unor anumite calităţi, precum depăşirea de sine, perseverenţa, întrajutorarea şi coeziunea.

Când pleacă la drum, Fulger descoperă frumuseţea spaţiilor mari, învaţă să aprecieze noile peisaje care îi ies în cale. De aceea, pentru a fi în ton cu această temă, le propun părinţilor să joace acest joc afară, în natură, cu ocazia unei plimbări sau a unui picnic, de pildă. După ce au ales locul cu grijă, părinţii pot marca pe pământ locul de plecare (care va fi şi cel de sosire) şi punctul de la jumătatea

drumului unui „circuit” cu două repere simple (genţi, haine, beţe, arbori...) (cj. schemei de mai sus). Dificultatea cursei se adaptează capacităţilor celor mai mici concurenţi potrivind distanţa dintre cele două repere. Jucătorii formează două echipe. După ce sunt explicate regulile jocului şi sunt înţelese diferitele etape, participanţii se pot aşeza pe linia de plecare a cursei, care are patru manşe:

Manşa 1: „Turul fulger”. Se bazează pe începutul filmului, când Fulger, sigur pe el şi pe capacităţile sale, reuşeşte să ruleze foarte repede. Fiecare participant are un singur scop: să alerge cât mai repede posibil. Se pot pune obstacole pe traseu sau un adult care nu a intrat în joc încearcă să-i prindă pe copii pentru a ilustra cum îl împiedică Chick Hicks pe Fulger să câştige. Participanţii vor fi avertizaţi, fireşte, dinainte de această eventualitate. Această primă etapă poate contribui la dezvoltarea depăşirii de sine şi a adaptabilităţii.

Manşa 2: „Turul spart”. El reprezintă scena în care Fulger îşi continuă cursa, deşi are două cauciucuri sparte. în joc, fiecare participant înaintează pe un singur picior, cât de repede poate. Acest tur, mai dificil decât primul, poate stimula perseverenţa.

Manşa 3: „Turul directorului de cursă”. în fiecare echipă, primul participant sosit din turul precedent devine directorul de cursă, altfel spus, cel care trebuie să-l ghideze pe alergător, aşa cum îl ghidează Doc Hudson pe Fulger pe circuit. Al doilea sosit îşi acoperă ochii cu o banderolă (care va fi pusă dinainte lângă linia de plecare) şi se va lăsa ghidat doar de vocea coechipierului său. Obiectivul, individual până acum, devine un obiectiv de echipă. Acest tip de joc

cooperativ contribuie la dezvoltarea încrederii şi solidarităţii între participanţi.

Manşa 4: „Turul campionului”. Acesta ilustrează scena în care Fulger preferă să-l ajute pe King decât să treacă linia de sosire singur. în acest ultim tur, cei doi participanţi se ţin unul de altul şi nu-şi pot folosi decât un picior fiecare pentru a parcurge traseul şi nu au voie să se despartă. Sunt liberi să-şi aleagă propriile strategii pentru a ajunge la linia de sosire, în funcţie de competenţele lor. De pildă, doi jucători de aceeaşi înălţime vor sări într-un picior ţinându-se de braţ sau de umeri, alţii vor face roaba sau, dacă raportul de greutate o permite, unii vor prefera să-l ducă pe celălalt în braţe sau să fie ei duşi în braţe. Ceea ce demonstrează
3 3 3
o dată în plus că este bine să colaborăm pentru a găsi o soluţie, ceea ce ne permite să comunicăm, să ne ajutăm reciproc şi să consolidăm coeziunea echipei.

Sfaturi şi trucuri

Cum să încurajăm o competitivitate sănătoasă

Putem reface cursa completă (cu cele patru tururi) de mai multe ori, cronometrând de fiecare dată timpul participanţilor. Astfel, alergătorii vor dori să-şi îmbunătăţească atât calităţile individuale,

cât şi colective, pentru a înregistra un timp mai bun. La acest joc pot participa părinţi şi copii, iar echipele pot fi schimbate pentru a favoriza crearea de legături.

Cum să îţi dresezi dragonul

Date tehnice: 2010, DreamWorks Animation, 98 min., animaţie 3D.

Vârsta ideală: începând de La 6 ani. **Personaje:** **Hiccup** („Hâc"), tânăr viking, fiul şefului clanului; **Stoick cel Mare,** şeful clanului vikingilor de pe insula Berk; **Gobber,** fierarul satului şi braţul drept al şefului; **Toothless** („Ştirbul"), dragon, singurul reprezentant cunoscut al Furiilor Nopţii; viking care-i cunoaşte perfect pe dragoni şi caracterele lor; **Ruffnut** şi **Tuffnut,** vikingi gemeni cărora Le plac aventura şi adrenalina.

Teme abordate:

- **Acceptarea diferenţelor:** Diferenţele dintre două grupuri; diferenţele din sânul grupului; diferenţele dintre părinţi şi copii.
- **Legarea unei prietenii:** Hiccup şi Toothless; Hiccup şi

REZUMAT

Hiccup este un tânăr viking firav care trăieşte la Berk, un sat care este dintotdeauna în război cu dragonii. Pentru a-şi demonstra curajul în faţa tatălui său şi a clanului, Hiccup încearcă să elimine una dintre aceste creaturi. Reuşeşte să lovească un dragon cu o catapultă creată de el, dar nimeni nu îi vede isprava. Hotărât să-şi demonstreze buna-credinţă, Hiccup pleacă singur să caute animalul şi descoperă o Furie a Nopţii, un dragon foarte rar. Hiccup îşi propune să-l ucidă şi să-l aducă în chip de trofeu

tatălui său. Privirea dragonului îl impresionează, nu îl poate ucide şi îl eliberează. Dragonul nu poate pleca însă, căci e rănit la coadă. Hiccup se apropie de animal şi încearcă să-l cunoască mai bine. îl numeşte Toothless, „Ştirbul". între ei se leagă o frumoasă prietenie, iar Hiccup încearcă să-i bandajeze rana prietenului său, pentru ca acesta să poată zbura din nou. Stoick îşi trimite fiul să se antreneze cu ceilalţi tineri din sat, pentru a învăţa să lupte împotriva dragonilor (foloseau dragonii captivi). Hiccup demonstrează însă că-i poate îmblânzi pe dragoni fără violenţă, ceea ce-i surprinde atât pe instructorul său (Gobber), cât şi pe ceilalţi tineri, în special pe Astrid. în ultima zi a antrenamentelor, când trebuie să ucidă un dragon, Hiccup refuză şi este în pericol. Toothless intervine pentru a-l salva şi astfel le dă tuturor de înţeles că sunt prieteni, dar Stoick îl ia prizonier pe dragon şi îl obligă să-i ducă pe vikingi la cuibul dragonilor, fără să ştie că acolo trăieşte un dragon uriaş care îi terorizează pe dragonii mai mici. Vikingii se duc să atace cuibul dragonului uriaş călare pe dragonii captivi, pe care se antrenaseră, şi, în cele din urmă, reuşesc să-l ucidă. în toiul luptei, Hiccup îşi pierde un picior, dar câştigă recunoştinţa întregului sat, a tatălui său şi a lui Astrid. începe o nouă eră, în care dragonii şi oamenii trăiesc împreună în Berk.

1.ACCEPTAREA DIFERENTELOR

T

Acceptarea diferenţelor este o temă abordată frecvent în filmele de animaţie, am constatat deja acest lucru în *Tarzan.* Filmul *Cum să îţi dresezi*

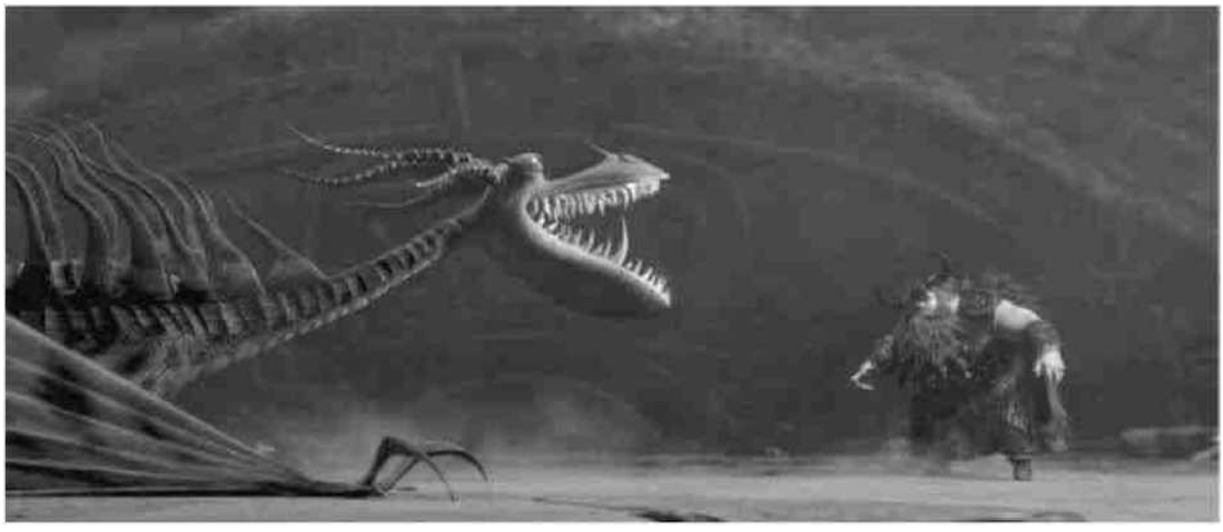
dragonul abordează această problemă din mai multe

puncte de vedere. Diferenţa cea mai vizibilă, cea esenţială, este, firește, cea care opune cele două grupuri distincte: dragonii şi oamenii, dar ea există şi în sânul unui clan şi al unei familii. Prima scenă a filmului ne îndrumă treptat spre aceste trei moduri de a explora diferenţele, prezentând mai întâi războiul dintre dragoni şi vikingi, apoi incapacitatea lui Hiccup de a se adapta, spre deosebire de ceilalţi vikingi, şi, în fine, conflictul şi neînţelegerile dintre Hiccup şi tatăl său.

A. DIFERENTELE DINTRE DOUĂ GRUPURI: DRAGONII SI VIKINGII

Oamenii şi dragonii sunt nişte „creaturi” care par să nu aibă nimic în comun. De şapte generaţii încoace, dragonii atacă satul, iar oamenii se apără. Această luptă între două tabere este cu atât mai aprigă cu cât a devenit o evidenţă – „în alte ţinuturi, oamenii au şoareci sau ţânţari. Noi avem dragoni” – care se alimentează din suferinţa fiecăruia dintre protagonişti: „Au ucis sute de-ai noştri!” „Iar noi am ucis mii de-ai lor!” Dragonii sunt consideraţi nişte demoni, nişte şopârle şi nişte bestii. Acest duşman comun al vikingilor determină grupul să rămână unit şi solidar şi nimeni nu ar îndrăzni să pună la îndoială faptul că această luptă, care este liantul grupului, este cu adevărat o luptă dreaptă. Hiccup încearcă la început să-şi dovedească vitejia alăturându-se semenilor săi. Dar, datorită încercărilor lui de a captura duşmanul, ajunge să cunoască un personaj care-i va schimba viaţa. Atunci când ajunge pentru prima oară faţă în faţă cu dragonul şi ştie că l-ar putea ucide, Hiccup decide să-l elibereze şi rupe astfel orice legătură cu tradiţia belicoasă care îl deranja atât de

mult până atunci. Faptul că alege să urmeze calea compasiunii, că acceptă diferenţa şi refuză violenţa îi oferă posibilitatea de a privi dintr-un alt punct de vedere grupul „inamic”.



El îşi priveşte „duşmanul” mai întâi pasiv, de la distanţă, apoi din ce în ce mai aproape, pe măsură pe Toothless îl lasă să înainteze; astfel, Hiccup reuşeşte să descopere lucruri care îi prezintă conflictul dintre cele două grupuri într-o altă lumină, mai nuanţat. Dragonii nu sunt nişte creaturi rele, aşa cum îşi imagina, sunt doar nişte animale care au nevoile şi dorinţele lor: „Nimic din ceea ce credem că ştim despre voi nu este adevărat”. Hiccup descoperă un regat al animalelor diferit şi complex, în care fiecare încearcă să-şi găsească locul în felul său. Eroul nostru învaţă să se familiarizeze cu această lume nouă şi oferă astfel celor două grupuri ocazia de a se elibera de ură şi de a trăi în armonie. Spiritul de echipă şi de solidaritate îi uneşte pe Hiccup şi Toothless, demni reprezentanţi ai grupurilor lor, care permite distrugerea adevăratului duşman comun (dragonul uriaş).

Filmul *Cum să îţi dresezi dragonul* ne oferă anumite soluţii pentru a renunţa la opoziţiile banalizate şi nocive. Creatorii lui ne sugerează că lupta şi competiţia nu sunt singurele opţiuni, nici măcar atunci când râvnim la aceleaşi lucruri. Cu ajutorul cunoaşterii şi al punerii în joc a potenţialului comun, diferenţele se pot atenua şi pot deveni atuuri complementare care pot favoriza legături mai

constructive pentru toţi. La sfârşitul filmului, odată regăsită colaborarea dintre natură şi om, cursul vieţii poate

fi reluat în linişte şi pace. Dragonii, care erau prezentaţi la început ca un cumplit dezavantaj pentru insulă, au devenit, în cele din urmă, un adevărat atu: „Aşa e Berkul. [...] în alte ţinuturi, oamenii au ponei sau papagali. Noi avem dragoni”.

Mesaje-cheie

• Dacă învăţăm să ne cunoaştem, putem coexista şi ne putem completa.
• Dacă înţelegem opoziţiile din puncte de vedere diferite, putem decide cum să ne poziţionăm.
• Cooperarea poate aduce beneficii pe care competiţia nu le poate oferi.

De ce sunt în război oamenii şi dragonii?
Cine sunt personajele pozitive în poveste: dragonii sau oamenii?
Cum pot trăi împreună dragonii şi oamenii?

B. DIFERENTELE ÎN SÂNUL GRUPULUI: HICCUP SI VIKINGII

„Ce cauţi aici? întoarce-te acasă! Hai, pleacă de aici! Ce faci afară?” Din primele minute ale filmului, Hiccup este prezentat ca un viking care nu-şi are locul în luptă şi care trebuie să fie izolat de restul grupului. Aspectul său fizic este radical diferit de al celorlalţi: este atât de mic şi de plăpând, încât Gobber se amuză numindu-l „scobitoare pentru şopârle”. Hiccup încearcă să facă impresie bună, dar nici măcar el nu crede ce spune: „Eu sunt foarte bine

făcut, dar ei nu ştiu să se poarte cum trebuie cu mine...” Nu vrea să stea acolo unde i se spune (în fierărie), vrea să fie „cool”, ca ceilalţi tineri, ba chiar ar vrea „să aibă o prietenă” şi este convins că singurul mijloc pentru a reuşi să se impună în faţa celorlalţi este să ucidă un dragon. Numai că nu ştie să mânuiască o armă, iar maşinăriile ingenioase pe care le construieşte nu par nici ele prea grozave. Dorinţa lui de a se conforma grupului pentru a se putea integra îl împinge să uite care-i sunt capacităţile şi să imite atitudini care nu-i seamănă, cu riscul de a-şi pune viaţa în pericol: „Trebuie să-mi găsesc şi eu locul!” Dar i se spune: „Te bagi peste tot, în special acolo unde nu ai ce căuta”. Hiccup simte că are nevoie, precum invenţiile lui, de unele ajustări pentru a reuşi să fie acceptat, dar toată lumea este împotrivă, mai ales vikingii, care nu practică pedagogia pozitivă, şi îi amintesc tot timpul că nu e deloc adaptat la lumea lor: „Vreau să fiu unul de-al vostru, atât, şi nimic mai mult” – „Dacă vrei să faci pe grozavul şi să te lupţi cu dragonii, nu mai fi un molâu...” – „Ăsta sunt eu, eu însumi” – „Da, aşa e, încetează să mai fii tu însuţi”. Hiccup este departe de a fi imaginea unui războinic puternic şi curajos. Toţi oamenii din sat, bărbaţi şi femei, sunt nişte oameni puternici, ei sunt folositori grupului pentru că au forţă. Adjectivul viking este folosit de câteva ori ca sinonim al lui „puternic”: ‚yor crede că eşti bolnav sau întârziat, aşa că vor apela la acei recruţi care chiar arată că nişte vikingi”. Slăbiciunea aparentă a lui Hiccup îl situează în marginea grupului. Luat în râs de ai lui, se simte tot mai singur şi mai deplorabil.

Hiccup, în ciuda frustrării, profită de momentele sale de singurătate pentru a-şi dezvolta alte capacităţi mai puţin specifice unui viking, precum

ingeniozitatea, curiozitatea şi o minte deschisă. Aceste calităţi sunt atuurile care îl vor conduce pe un alt drum, întâlnirea lui cu Toothless dă un nou sens competenţelor sale, care sunt în fine utile şi apreciate. Eliberându-l pe dragon, el renunţă la gloria aşteptată, dar se eliberează cu această ocazie şi de legăturile care-l ţintuiau într-un rol care nu i se potrivea. Acest proces delicat de renunţare la cel care a fost îi va permite lui Hiccup să devină cu adevărat eroul poveştii sale. Treptat, dragonul îl priveşte altfel, pare să-l accepte aşa cum este, fără să-l judece, până ce devin prieteni adevăraţi. Observând lumea şi fiind observat cu o privire mai

puţin strictă decât cea cu care fusese văzut până atunci, Hiccup descoperă cine este cu adevărat şi care îi sunt calităţile. El învaţă să-şi asume şi să-şi dezvolte aptitudini şi cunoştinţe noi.

Cu ocazia antrenamentelor, nu mai este de râsul tuturor, căci reuşeşte să se facă respectat de dragoni, pe care îi înţelege mai bine, datorită prietenului său. Numai că această popularitate nouă, la care a visat deseori, nu pare să-l facă fericit. Hiccup ştie că, pentru a aparţine clanului său, aşa cum este acum (format din ucigaşi de dragoni), trebuie să renunţe tocmai la ceea ce face din el un tânăr fericit (prieten al unui dragon). Numai că el nu este dispus să renunţe la ceea ce este doar pentru a fi inclus în grup.

Cu ocazia luptei ritualice, care îi va permite să devină în egală măsură bărbat şi viking adevărat, Hiccup decide să nu respecte tradiţia, fără să-i pese ce consecinţe va avea acest lucru pentru clan. El

încearcă să acceadă la maturitate prin afirmarea de sine, şi nu prin luptă. De aceea aruncă arma şi încearcă să-i câştige încrederea dragonului. Aruncă şi casca de viking pe care i-a oferit-o tatăl său şi, de parcă acest gest simbolic nu ar fi fost de ajuns, îi spune dragonului: „Nu sunt unul de-al lor”. Mulţimea se simte trădată, iar Stoick se enervează, ceea ce îl irită pe dragonul din arenă. Simţind că prietenul său este în pericol, Toothless intervine pentru a-l proteja, arătându-şi, prin acest gest de solidaritate faţă de un om şi prin confruntarea sa cu un alt dragon, capacitatea de a se opune el însuşi propriului clan. Prietenia lor pare de acum mai presus de orice altă legătură. Numai că, asumându-şi diferenţa într-un mod atât de deschis şi brutal, Hiccup a destabilizat complet grupul. îşi dă seama că a greşit şi că putea face lucrurile altfel, cu mai multă delicateţe: „îmi pare rău, tată, trebuia să-ţi spun înainte ce am de gând să fac”. Mai târziu, relativul sprijin al lui Astrid şi neliniştea pe care o resimte pentru ai săi, inclusiv vikingii şi Toothless, îl fac să înţeleagă că sunt toţi în aceeaşi barcă (în sens propriu şi figurat). Această conştientizare simbolizează acceptarea maturităţii şi îl determină pe Hiccup să ia iniţiativa. El nu mai vrea să acţioneze pentru a aparţine sau nu unui grup, el vrea să-i protejeze pe „ai lui”, în sensul larg al cuvântului. Hiccup înţelege că, deşi nu are toate trăsăturile specifice vikingilor, este un viking şi nu poate nega acest lucru. Atunci când şi-a respins în bloc identitatea tradiţională (în arenă), evoluţia lui şi a lumii lui s-au oprit, provocând chiar o întoarcere spre brutalitate (vikingii pleacă din nou la luptă). Dar, după ce a adoptat o poziţie echilibrată, lucrurile pot avansa din nou: el depăşeşte o etapă esenţială a călătoriei eroului şi devine astfel „stăpânul a două

lumi”, căci aliază vechiul (îi conduce pe vikingi) şi noul (călăreşte un dragon). Chiar dacă s-a eliberat din lanţurile tradiţiei, păstrează încă legătura cu aceasta.

Cu ocazia operaţiunii de salvare pe care o organizează împreună cu prietenii săi, Hiccup îşi dovedeşte loialitatea riscându-şi viaţa pentru cei pe care îi iubeşte. Şi, în fine, tocmai datorită faptului că este diferit, Hiccup le oferă tuturor posibilitatea de a trăi o altă viaţă. După înfruntarea cu totul neobişnuită, Hiccup este întâmpinat ca un erou de vikingi şi de dragoni: „Priviţi, e Hiccup!” Iar tatăl său adaugă, de parcă ar vrea să confirme că, de acum înainte, fiul său este acceptat şi apreciat aşa cum este în sânul comunităţii: „Ne-am dat seama că lucrurile nu mai puteau merge aşa...” – „îţi dai seama că acum vorbeşti despre mine, cel care sunt?” Hiccup nu mai este perceput ca o ameninţare care perturbă coeziunea grupului, ci ca un atu care îl îmbogăţeşte: diferit, dar esenţial.

Mesaje-cheie

- Presiunea grupului ne poate limita libertatea de mişcare.
- Dacă ieşim din microcosmosul nostru, reuşim să ne vedem şi să vedem lumea altfel.
- Pentru a avansa, trebuie să putem privi lucrurile din exterior.

• Ne putem transforma particularităţile în puncte forte.
• Dacă încercăm să punem de acord tradiţiile şi elementele originale, putem face parte dintr-un grup şi să ne păstrăm, totodată, unicitatea.

De ce par vikingii la începutul filmului nemulţumiţi de Hiccup?
Hiccup este puternic? Cum îţi dai seama de acest lucru? Care sunt principalele calităţi ale lui Hiccup?
Ce schimbări suferă Hiccup de la începutul până la sfârşitul filmului?
îi este uşor lui Hiccup să rămână el însuşi?
Dar tu, ce ai face? Ai elibera dragonul?

C. DIFERENTELE PĂRINTI-COPII: STOICK SI HICCUP

Conform tradiţiei, Stoick vrea să-i lase moştenire unicului său fiu poziţia de şef al vikingilor. Numai că acesta este total diferit de tatăl său şi deci departe de a fi fiul ideal pe care Stoick şi-l dorea. Hiccup nu este „marele războinic viking”, care trebuie să fie îndeajuns de puternic pentru a-şi conduce poporul şi a-l apăra de dragoni, ba dimpotrivă. Această diferenţă între copilul ideal şi copilul real nu-l împiedică însă pe tată să-şi iubească fiul. Stoick trebuie însă să renunţe la fiul imaginar, iar acest proces îi solicită multă energie, ceea ce-l face să nu-şi dea seama de potenţialul neaşteptat al fiului său real. Părerea lui Stoick despre fiul său este îngustă şi negativă. Tatăl nu vede decât erorile comise de fiul său şi îi percepe numai imperfecţiunile: „De câte ori ieşi din casă, se declanşează o catastrofă. De ce nu asculţi niciodată de mine? întotdeauna trebuie să dreg ce ai stricat tu”. Stoick nu are încredere în potenţialul lui Hiccup: ‚ya fi mort înainte să iasă dragonul din cuşcă”. Atunci când vorbeşte despre

propria-i copilărie, înţelegem că Stoick s-a purtat întotdeauna ca un adevărat viking şi nu s-a îndoit niciodată de cine şi ceea ce este: „încă de mic am ştiut cine sunt şi ce voi deveni”. Nu

se recunoaşte în fiul său, căci nu are cu el aceleaşi relaţii pe care le avea cu tatăl lui: „încă de când mergea de-a buşilea, era diferit”; „Hiccup nu seamănă cu mine”. Acest mod diferit de a percepe lumea măreşte distanţarea dintre tată şi fiu, care nu mai reusesc să se înţeleagă. Stoick se simte răspunzător pentru faptul că fiul său nu este aşa cum se aştepta (iar el consideră acest fapt un eşec) şi se întreabă dacă va fi capabil să-l „salveze” şi să-l readucă pe drumul bun: „Ce-o să mă fac cu el?”

Totuşi, Stoick nu trebuie să „facă” nimic, iar Hiccup e decis să-şi ia soarta în mâini, deşi însă nu ştie cum s-o facă. încearcă mai întâi să răspundă aşteptărilor tatălui său: „E peste puterile mele, când văd un dragon şi ştiu că trebuie să-l ucid, nu pot s-o fac”; chiar şi dragonul îşi dă seama de asta: „Eşti multe lucruri, fără doar şi poate, dar în niciun caz tu nu eşti un ucigaş de dragoni”. Toată lumea pare să ştie ceea ce Hiccup nu este sau n-ar trebui să fie, dar nimeni nu ştie însă cine este el cu adevărat. Această incertitudine creează un vid, o angoasă care îi tulbură pe tată şi fiu, le afectează relaţia şi fiecare dintre ei încearcă să dreagă lucrurile. Hiccup, care îşi dă seama că este o decepţie pentru tatăl său, încearcă să corespundă unui model de viking care nu i se potriveşte (‚yă rog, domnişoară, nu este progenitura pe care am comandat-o, am spus un voinic cu bicepşi de beton-armat, deştept şi viteaz, iar eu am primit o crevetă care vorbeşte.”), dar toate eforturile lui nu fac decât să înrăutăţească lucrurile. Stoick, la rândul său, caută să-şi protejeze fiul de lumea exterioară foarte dură, încercând să-l ţină într-un loc ferit, închis – atât simbolic (prin cuvintele sale), dar şi concret (prin ordinele sale: rămâi la fierărie, întoarce-te acasă, rămâi în sat). Stoick

încearcă să-l protejeze, să-l împiedice să se îndepărteze şi mai mult de calea ce i-a fost destinată, şi speră că-l va determina să se conformeze. Această legătură tată-fiu este infantilizantă şi blochează orice posibilitate de evoluţie, deşi se dovedeşte că situaţia nu convine

nimănui. Gobber, care întruchipează uneori vocea înţelepciunii, datorită poziţiei sale exterioare acestui duo, încearcă să-l determine pe Stoick să înţeleagă că are o gândire limitată: „Nu poţi să-l ţii închis, încearcă să-l pregăteşti pentru ce va urma. Nu vei fi întotdeauna lângă el, să-l aperi”.

Hiccup încearcă să afle cine este şi evadează sistematic din mediul său care, deocamdată, nu-i spune nimic despre el. El îşi doreşte să aibă un cămin, dar, în mod paradoxal, fuge din căminul său ori de câte ori poate. Cu ocazia unei escapade, se repede la o creangă, care îl loveşte imediat în plină figură. Această scenă pare să simbolizeze faptul că, în cazul lui, violenţa aduce violenţă şi că e neputincios când are de-a face cu ea. Confruntarea cu Toothless marchează o schimbare, care-l ajută să înţeleagă că vikingul nătăfleţ de până mai ieri nu-i mai este pe plac. De acum trebuie să-i demonstreze tatălui său cine este cu adevărat, o misiune dificilă, încearcă să vorbească cu tatăl său despre asta, iar discuţia dintre ei reflectă natura relaţiei lor: fiecare se concentrează pe priorităţile lui şi nu reuşeşte să-l asculte pe celălalt. Stoick îi aminteşte fiului său consecinţele acţiunilor sale în calitate de membru al clanului, iar Hiccup încearcă să-i explice pentru prima oară că este altfel. El nu încearcă să

impresioneze cu tot dinadinsul, dar presiunea parentală şi cea a grupului sunt prea puternice încă. Pe băiat îl apasă acest schimb de replici „cu sens unic”.

Interesant este faptul că, atunci când Stoick pleacă departe de sat, Hiccup îşi poate căuta şi găsi mai liber locul, fără constrângere parentală. După ce îl cunoaşte pe Toothless, devine mai puternic şi se acceptă aşa cum este. Gesturile sale, postura îi devin mai sigure, îşi dezvoltă noi competenţe, şi asta se vede.

Când Stoick se întoarce, toţi vikingii rămaşi în sat îi vorbesc încântaţi de victoria lui Hiccup la antrenamentele cu dragoni. Stoick îşi imaginează că fiul său a ajuns, în fine, să corespundă aşteptărilor sale, că vor putea purta un dialog adevărat, dar curând constatăm că vorbesc din nou despre lucruri diferite. în timp ce Stoick se felicită că tânărul său fiu nu este, la urma urmei, cel mai rău dintre vikingii din Berk, Hiccup vrea să-i vorbească despre dragonul său. Hiccup renunţă, pentru a nu-şi decepţiona tatăl, iar dialogul se încheie din nou fără niciun rezultat. Stoick continuă să creadă că fiul său nu poate fi demn de tatăl său decât dacă este un războinic („Ăsta este fiul meu, el va ucide un dragon”; „Astăzi, fiul meu devine un viking adevărat, de astăzi este unul

de-ai noştri”). El nu consideră că are o logică limitată, este convins că aşa stau lucrurile. El însuşi, pentru a fi fiul tatălui său, a trebuit să se supună ordinelor şi să fie puternic pentru a putea fi conducătorul vikingilor. De fapt, pentru el este o relaţie normală, singura posibilă, între un tată şi fiul său, şi este prea sigur de modelul său de paternitate pentru a o concepe altfel în acest stadiu. Stoick este atât de obsedat de această viziune asupra lucrurilor, încât nu înţelege faptul că fiul său, aflat într-o situaţie dificilă, e gata să dea totul peste cap. Stoick este distrus atunci când îşi dă seama, în fine, că Hiccup nu corespunde deloc imaginii vikingului ucigaş de dragoni şi că, mai mult decât atât, i-a trădat pe ai săi şi s-a împrietenit cu aceşti „demoni”. El simte că reperele sale au fost călcate în picioare şi are impresia că nu mai deţine nicio putere asupra fiului său. Stoick este atât de furios, încât îl face pe Hiccup să-şi piardă siguranţa de curând dobândită şi să redevină un copil.

Pe Hiccup îl afectează foarte mult această turnură a evenimentelor: ‚Yrei să mă asculţi, măcar o dată în viaţa ta?” Stoick este prea furios şi, în loc să-l asculte pe fiul său, preferă să-l închidă din nou, să-l „protejeze” de propriile prostii. El crede că este mai simplu să distrugă incertitudinile decât să le facă faţă. Aşadar, Stoick pleacă să facă ceea ce trebuie să facă un viking orbeşte: să ucidă dragoni – este ultima încercare prin care vrea să-i demonstreze fiului său că adevăratul rol al unui viking este să se bată. Stoick îl apostrofează cu duritate pe Hiccup: „Ai trecut de partea acestor animale, nu eşti un viking şi

cu atât mai puţin fiul meu”; dacă Stoick a dat greş ca tată, nu-şi poate permite să dea greş ca şef al vikingilor şi-şi face un titlu de glorie din salvarea clanului său şi perpetuarea tradiţiilor sale. El închide uşa şi încearcă astfel să blocheze simbolic încă o dată evoluţia care e pe cale să se producă. La urma urmei, încăpăţânarea este o trăsătură specifică vikingilor. Din fericire, spre deosebire de dragoni, care nu pot face altceva decât să se supună şefului lor, Hiccup îşi păstrează liberul-arbitru, chiar dacă trebuie să sfideze autoritatea parentală. Cu ocazia bătăliei finale, Stoick înţelege, în fine, consecinţele dramatice ale încăpăţânării sale şi regretă că nu l-a ascultat pe fiul său. Atunci când îl vede sosind în fruntea prietenilor săi, călare pe dragoni, îl vede pentru prima oară pe fiul său cu alţi ochi. Gobber, conştient de această evoluţie, profită de ocazie: „Un viking adevărat, încăpăţânat ca un porc-sălbatic, calcă totul în picioare”. Cu ocazia luptei, Stoick profită de ocazie, pentru a-şi răscumpăra greşeala şi îi salvează pe fiul său şi pe Toothless. Apoi îl eliberează pe dragon, renunţă astfel la tradiţii de bunăvoie şi încuviinţează începutul unei noi ere. Atunci când Hiccup încalecă dragonul pentru a pomi din nou la luptă, Stoick îl opreşte din nou: de astă dată însă nu o face pentru a-l împiedica să progreseze sau pentru a-l proteja, ci pentru a-l asigura de sprijinul său. Stoick îi spune lui Hiccup că nu este obligat să plece la luptă, pentru că îl acceptă aşa cum este, războinic sau nu. Hiccup îşi manifestă la rândul său ataşamentul faţă de grup, răspunzând: „Suntem vikingi”. Pentru prima oară, fiecare răspunde aşteptărilor celuilalt şi nu se mai limitează la propriile nevoi. Familia are de câştigat: „Sunt mândru că eşti fiul meu”.

?

Susţinuţi de clan şi de dragoni, Hiccup şi Toothless poartă bătălia finală. O bună strategie şi solidaritatea îi întăresc şi fac posibilă câştigarea unei lupte pe care numai forţa brută nu ar fi putut-o câştiga. Hiccup, după ce a pus cap la cap cunoştinţele despre dragoni, dobândite în timpul antrenamentelor din tabăra vikingilor şi pe cele obţinute pe teren, în preajma acestor creaturi, a demonstrat cât de mult valorează împreună tradiţia şi inovaţia. El îşi dobândeşte, cu destule sacrificii, autonomia şi maturitatea, marcând astfel simbolic intrarea la vârsta maturităţii şi în clanul ? * vikingilor.

Stoick, care asistă la bătălia finală, înţelege, neputincios şi admirativ, că fiul său a ştiut să evolueze şi să se adapteze la o lume mai vastă şi mai complexă decât şi-ar fi putut imagina. Impresionat de modul în care fiul său a ştiut să gestioneze situaţia şi temându-se să nu-l piardă, înţelege că nu-l mai poate admonesta pentru a-l proteja şi că a venit timpul să progreseze şi să se schimbe şi el, la rândul său. Acceptă, în fine, că este un simplu spectator: aceasta nu mai este lupta lui, ci a fiului său, pe care l-a pregătit cât s-a priceput de bine. Hiccup zboară acum cu propriile aripi, iar Stoick, tatăl său, îl susţine deplin în reuşitele sale (victoria împotriva dragonului uriaş) şi în momentele de slăbiciune (căderea de după luptă).

Această temă ridică problema relaţiilor tată-fiu şi, în mod mai general, a relaţiilor părinţi-copii, în două moduri diferite. Mai întâi, cum se poate iniţia un dialog în pofida unor diferenţe majore? Cum se poate crea o legătură? Mulţi părinţi trec (uneori

în mod inconştient) prin acest proces de adaptare şi de acceptare a caracterului unic şi imprevizibil al copilului lor. Copilul însuşi poate trece prin aceleaşi etape pentru un frate mai mic sau o soră mai mică, un prieten nou sau chiar pentru un părinte care poate fi uneori idealizat, iar alteori dezamăgitor... Atunci când realitatea nu este la înălţimea idealului imaginat, acest lucru creează dificultăţi în relaţiile care, datorită comunicării, pot fi acceptate şi depăşite. în al doilea rând, acest film ilustrează dificultăţile inerente trecerii prin diferite stadii pentru a ajunge la maturitate în sânul unei familii. Filmul permite iniţierea unui dialog legat de locul pe care îl ocupă fiecare membru al familiei şi dificultăţile cu care se pot confrunta atât părinţii, cât şi copiii. Filmul subliniază importanţa încrederii reciproce şi cât este de important să ne depăşim temerile de eşec pentru a trăi cât mai bine această evoluţie şi a ne găsi propriul drum.

Mesaje-cheie

- Dacă ne înţelegem idealul, îi vom putea aprecia realitatea.
- Dacă vrem să ne înţelegem cu alţii, mai întâi trebuie să ne ascultăm pe noi înşine.
- Introspecţia, cunoaşterea de sine, este un element esenţial pentru a crea relaţii trainice.
- Asemănările şi deosebirile pot fi înţelese atunci altfel.
- Este important să ştii să ai încredere în alţii şi să ai încredere în tine.
- Este necesar să acceptăm că în viaţă ne confruntăm cu anumite obstacole.

Care sunt diferenţele dintre Hiccup şi tatăl său?

De ce vrea Stoîck ca fiul său să rămână acasă

sau la fierărie?
Ce simte Hiccup când vorbeşte cu tatăl său?
Un părinte poate să-şi împiedice copilul să evolueze?
Ce asemănări există între Hiccup şi tatăl său?
Cu ce seamănă familia ideală?

Pentru a încheia la modul ideal această primă parte, scena din final ne oferă o imagine veselă în care cele trei tipuri de diferenţe prezentate au putut fi depăşite. Satul care îl întâmpină pe Hiccup când iese din comă este cu totul altul decât cel prezentat la începutul filmului. Noaptea a fost înlocuită de zi, culorile sunt vesele, vikingii sunt numeroşi şi se distrează, şi există printre ei la fel de mulţi dragoni. Toate diferenţele par să se amestece şi să se completeze, oferindu-ne imaginea unui puzzle colorat şi armonios. Echilibrul între tradiţie (ilustrată de casele tradiţionale şi de vikingi care arată la fel) şi noutate (reprezentată de dragoni) pare să-i încânte pe toţi. Stick îşi întâmpină fiul, care iese din casă, ceea ce simbolizează că tatăl acceptă, în fine, ca Hiccup să se trezească, să iasă din cămin şi să se arate lumii aşa cum este. Hiccup, întâmpinat ca un erou, şi-a găsit, în fine, locul în mijlocul celor două grupuri care alcătuiesc de acum o singură comunitate.

Ceea ce este amuzant este că diferenţele, care erau foarte îngroşate la început, se estompează în această scenă finală, pentru a face loc asemănărilor. Fiecare personaj pare să-şi fi găsit o dublură care îi corespunde, atât prin aspect, cât şi prin personalitate. Dragonul apare ca o reflectare fizică şi mentală a omului care-l însoţeşte: observăm două aspecte ale unei aceleiaşi fiinţe, în sfârşit, reunite. De pildă, gemenii Ruffnut şi Tuffnut fac echipă cu un dragon cu două capete şi cam imprudent; apoi

Fishegs se alătură unei creaturi la fel de corpolente şi de tenace ca el, iar Snotlout se alătură unui dragon care „se aprinde” la fel de repede ca el. La urma urmei, uneori există mai puţine diferenţe între un îmblânzitor de dragoni şi un dragon decât între doi vikingi sau între doi dragoni. Un mod delicat de a arăta că, atunci când e vorba despre asemănări şi deosebiri, realitatea depinde de ceea ce alegem să vedem.

„Inteligența se află în capacitatea de a recunoaște asemănările dintre lucruri diferite și deosebirile dintre lucruri asemănătoare[1]."

2. CUM LEGĂM O PRIETENIE

A, HICCUP (HÂC) ŞI TOOTHLESS (ŞTIRBUL)

Povestea prieteniei dintre Toothless şi Hiccup nu se înfiripă chiar de la început. Iniţial, aceste personaje sunt foarte diferite: sunt din specii diferite, au o evoluţie, o „cultură", o istorie diferite... Cu toate acestea, relaţia lor devine una foarte puternică, întrucât se construieşte în timp, treptat. Cei doi prieteni acceptă să renunţe încetul cu încetul la priorităţile şi temerile lor, pentru a se putea cunoaşte cu adevărat pe parcursul câtorva etape.

ÎNTÂLNIREA

Cu ocazia primei întâlniri, atât de atipice, între un dragon şi un om, primele impresii sunt înşelătoare. Hiccup oscilează mai întâi între teamă şi bucurie când îşi imaginează că moartea iminentă a acestui „demon” îi va asigura gloria, iar tatăl lui va fi mândru de el (‚yoi ucide un dragon”, „îţi voi lua inima şi o voi da tatălui meu, sunt un viking”). Hiccup ezită însă, căci aceste cuvinte par vorbe goale. Hiccup vede în ochii speriaţi şi resemnaţi ai dragonului mult mai mult decât simpla-i victorie. El vede o fiinţă vie, care se teme şi care respiră la fel ca el şi înţelege că din cauza lui este în această stare. Când Toothless îl priveşte, Hiccup nu mai este doar băiatul care face prostii, ci este un om responsabil de viaţa altei fiinţe. Această privire înduioşătoare îl confruntă cu o altă realitate, cu un alt aspect al lui însuşi, ascuns până atunci din cauza presiunii conformismului şi aşteptărilor grupului din care face parte. Privindu-l pe dragon de aproape, se vede pe el însuşi sau cel puţin pe cineva care îi seamănă. Hiccup alege să-şi asculte instinctul şi eliberează animalul. Renunţă la gloria personală şi acceptă să nu mai ţină cont de

[1] DE STAËL (Germaine), *De l'Allemagne*,

orgoliul său, pentru a-i acorda dragonului o şansă, şi deci lui însuşi. Abia eliberat, dragonul se năpusteşte asupra lui într-o adevărată demonstraţie de forţă pentru acest băiat care nu a mai fost expus până atunci pericolelor. Toothless decide, la rândul său, să-l elibereze le Hiccup, speriat, dar teafăr. Acum, relaţia lor se poate construi pe baze egale, în care fiecare pleacă de la acelaşi nivel. La sfârşitul acestei prime întâlniri, fiecare pare afectat, Hiccup nu se mai poate ţine pe picioare, iar Toothless nu mai poate zbura.

CEI DOI SE CUNOSC

Cea de-a doua etapă presupune multă răbdare, curiozitate şi o minte deschisă. Hiccup îl observă şi încearcă să-l înţeleagă pe viitorul său prieten, pentru a se adapta şi a stabili această relaţie

cât mai delicat cu putinţă. Ideea de pericol persistă, însă Hiccup nu-şi poate permite să grăbească lucrurile (mai ales că e vorba despre un dragon). El acceptă să renunţe la ideile deprinse de când era încă mic, pentru a se concentra asupra lucrurilor pe care le descoperă singur. Copilul se detaşează aici simbolic de părinţi şi devine un adolescent care creşte pe baza propriilor experienţe de viaţă. El îşi formează un nou punct de vedere asupra lumii, care rămâne însă impregnat de ceea ce a învăţat în copilărie (prudenţa), dar care începe să reflecte adevărata lui natură, mai tolerantă şi mai creativă decât cea a strămoşilor săi. Cunoştinţele vechi şi noi

îsi

J > dau mâna pentru a-l ajuta pe Hiccup să accepte cine este cu adevărat şi să deschidă astfel calea către o prietenie sinceră. A-l cunoaşte pe celălalt presupune a te cunoaşte mai bine pe tine însuţi.

ÎMBLÂNZIREA

Hiccup, pentru a se apropia de acest animal surprinzător şi a crea o legătură, foloseşte mai multe strategii: îi dă de mâncare, renunţă la arme, demonstrând astfel că renunţă la violenţă, împarte ceea ce pescuieşte cu el şi se adaptează la obiceiurile lui Toothless, în pofida unor reticenţe (pentru a nu-l jigni, mănâncă un peşte regurgitat). Toothless, în schimb, arată că este interesat de Hiccup imitându-l, se străduieşte să evidenţieze trăsăturile lor comune, încearcă să-i zâmbească şi să reproducă un desen pe nisip. în această relaţie care se înfiripă, Hiccup dă dovadă de multă răbdare, modestie şi respect. El încearcă să se apropie de dragon fără să-l bruscheze, după cum vedem în scena în care face mai multe încercări pentru a stabili primul contact. Nu acţionează ca un cuceritor, îl lasă pe Toothless să avanseze în ritmul său. Iar această abordare delicată

îşi arată roadele, dragonul îi arată palma, sigur că Hiccup are intenţii bune şi acceptă să fie prieteni. Cei doi sunt atenţi unul cu altul şi reuşesc rapid să găsească un limbaj comun bazat pe expresii nonverbale şi pe capacitatea fiecăruia de a asculta. în mod paradoxal, deşi nu vorbesc aceeaşi limbă, Toothless şi Hiccup par deja să aibă mai multe lucruri în comun decât Hiccup şi clanul său.

ALTRUISM

După ce s-a creat relaţia dintre ei, bazată pe încredere reciprocă, Hiccup încearcă să găsească o soluţie pentru a „repara” cât mai bine rana prietenului său, pe care el însuşi i-a provocat-o. îşi foloseşte noile cunoştinţe, bazate pe observaţie şi competenţe creative, pentru a crea o protează capabilă să-l ajute pe Toothless să zboare din nou. Sunt multe etape de străbătut, dar Hiccup este tenace şi învaţă din greşelile şi succesele lui. El descoperă că dragonul nu poate zbura decât dacă el stă pe spatele lui, pentru a acţiona proteza: Toothless trebuie să lucreze în echipă. Acest cadou şi această nouă legătură le consolidează prietenia şi îi permite lui Hiccup să se simtă apreciat şi util datorită lucrurilor care-l diferenţiază de Toothless.

CEI DOI FRATERNIZEAZĂ

Pe măsură ce Hiccup şi Toothless se apropie, punctele lor comune le consolidează relaţia: sunt glumeţi, au simţul umorului, le place viteza şi sunt amândoi loiali şi binevoitori. Seamănă şi se completează tot mai mult, iar scenele de zbor ne înfăţişează în mod deosebit cât de trainică este relaţia lor. Hiccup, care la început a ezitat şi a fost

neîndemânatic, cum îi stătea în fire, încearcă să controleze cât de bine poate făptura specială pe care o călăreşte, îşi pierde însă notiţele într-un accident, ceea ce le pune amândurora viaţa în pericol. Fără să mai stea pe gânduri, găseşte o soluţie pentru a restabili situaţia şi-l ghidează pe Toothless cu multă dibăcie într-un decor ostil. Temerile lui, stângăcia lui şi lipsa de încredere în sine par să fi „zburat” odată cu schiţele pierdute. Hiccup, pus în situaţia de a acţiona şi fiind acum mult mai puternic datorită prietenului său, îşi ia, în sfârşit, viaţa în mâini. Pentru prima oară, pare îndeajuns de sigur şi încrezător pentru a nu mai urma o cale dinainte stabilită; el îşi creează propriul drum. Hiccup, împreună cu Toothless, se simte, în sfârşit, un om întreg, se acceptă şi este acceptat aşa cum este. Atunci când cei doi eroi zboară împreună, este ca o renaştere. Acesta este simbolul legăturii lor trainice, care ilustrează de minune sentimentul lor de eliberare şi de exaltare. Hiccup şi Toothless îsi desfăşoară aripile şi alcătuiesc o sigură fiinţă.

CEI DOI SE SUSŢIN

Prietenia înseamnă să împărtăşeşti clipele prezente şi minunate împreună cu celălalt, să înveţi să-l cunoşti pe celălalt cât mai bine şi să-l apreciezi, dar şi să-l susţii pe celălalt în momentele dificile. Hiccup şi Toothless sunt gata să-şi dea viaţa unul pentru celălalt. Pentru a-şi proteja prietenul, Hiccup preferă să nu-i dezvăluie

tatălui său unde se află insula dragonilor şi pune astfel mai presus de propriile interese siguranţa lui Toothless. Dragonul, la rândul său, este gata să-şi primejduiască viaţa pentru a-şi salva prietenul şi

preferă să se lase prins pentru ca Hiccup să nu aibă de suferit. Când are loc înfruntarea finală, pentru a se proteja reciproc, Hiccup este cât pe ce să se înece, iar Toothless riscă să fie strivit. Au nevoie unul de celălalt şi au deplină încredere unul în celălalt. Atunci când Hiccup se trezeşte din comă, primul lucru pe care îl vede este chipul lui Toothless. Fidel prietenului său, acesta l-a vegheat şi şi-a făcut griji pentru sănătatea lui în timpul convalescenţei. Prietenul la nevoie se cunoaşte! Prietenia lui Hiccup şi Toothless este îndeajuns de trainică pentru ca fiecare dintre ei să creadă în ea fără nicio umbră de îndoială.

Mesaje-cheie

- Se întâmplă să fim nevoiţi să facem faţă unor alegeri dificile.
- A accepta că ai greşit (a-ţi călca peste orgoliu) îţi permite să progresezi.
- Este util să ştii să-ţi urmezi instinctul şi să ai încredere în tine.
- A construi o relaţie solidă poate cere timp.
- în fiecare relaţie, este important să găsim echilibrul între deschidere şi prudenţă.
- A învăţa să-L cunoşti pe celălalt te ajută să te adaptezi mai uşor la el.
- Dacă tu te accepţi aşa cum eşti, vei fi mai uşor acceptat.
- Este important să ştii să dai şi să primeşti.

De ce decide Hiccup să-l elibereze pe Toothless? Cum reuşeşte Hiccup să devină prieten cu Toothless? De ce acceptă Hiccup să mănânce peşte regurgitat? Cum procedează Hiccup pentru a reuşi să-l atingă pe Toothless?
Ce simte Hiccup când zboară călare pe Toothless?
Dar tu, ce simţi când vezi această scenă?
Cum îţi dai seama că Hiccup şi Toothless sunt prieteni?

**Ce fac ei unul pentru celălalt?
Dar tu ce faci pentru prietenii tăi? Dar ei ce fac pentru tine?**

B. HICCUP ŞI TINERII VIKINGI

Nu toate prieteniile se construiesc pe o bază nouă, uneori este necesar să evoluăm pentru ca relaţiile să evolueze. La începutul filmului, Hiccup încearcă zadarnic să imite atitudinea „vikingilor”, pentru a fi acceptat; în schimb, el devine ridicol („Nu este niciodată acolo unde ar trebui să fie”) şi obţine efectul invers celui aşteptat: este respins de toţi. Treptat, se acceptă aşa cum este, iar asta îi sporeşte încrederea în sine, ceea ce îi evidenţiază competenţele. Hiccup trece de la o fază în care pentru el este important să demonstreze ce poate şi să se justifice la una în care inovează şi se afirmă. Procesul este simplu: atunci când Hiccup se schimbă, şi legăturile cu cei din jur se modifică, aşa încât el începe să le atragă atenţia, adică admiraţia. Scena în care Astrid şi Hiccup revin de pe insula dragonilor ilustrează schimbarea de atitudine a eroului şi noile reacţii pe care le stârneşte în jur. Atunci când ceilalţi vor să afle locul pe care „vikingii îl caută din-

totdeauna”, tânăra fată nu înţelege că Hiccup vrea să ascundă descoperirea. Ea îl consideră la început un prostănac imatur şi ciudat: „Nu vrei să le spui pentru a-ţi salva drago naşul?”, iar „Da”-ul simplu şi asumat al lui Hiccup o nedumereşte. Pentru prima oară, el pare serios şi sigur pe el, nici măcar nu încearcă să se justifice sau să argumenteze: decizia lui e luată. Astrid îşi schimbă atunci atitudinea, devine calmă şi cumpătată. Ea se simte în siguranţă când are de-a face cu cineva care îşi asumă faptele şi consideră, chiar, că poate să aibă încredere în el. Această nouă atitudine este atât de plăcută, încât Hiccup se alege cu un sărut.

Eroul nostru, care se simte mult mai confortabil în propria-i piele, reuşeşte să-i convingă pe ceilalţi vikingi, care acceptă să-l urmeze, deşi le este teamă. Hiccup pare să fi găsit argumentele potrivite şi curajul demn de un conducător. Imediat, se dovedeşte demn de încrederea lor şi acţionează ca un conducător responsabil: dă ordine clare şi adaptate competenţelor fiecăruia: când are loc lupta împotriva dragonului uriaş, Fishegs îl descoase, gemenii îl enervează, iar Snotlout îl derutează.

în cele din urmă, Hiccup reuşeşte să se facă acceptat de grup atunci când încetează să pretindă să fie apreciat cu orice preţ. El rămâne el însusi şi învaţă să-şi folosească diferentele şi aspectele specifice ca pe nişte atuuri. Această evoluţie a personajului principal este o excelentă bază de discuţie în familie pe tema integrării într-un grup, în special cu referire la piedicile ce trebuie evitate (a te pierde pe tine însuţi) şi a atitudinilor de adoptat (a te adapta la ceilalţi, rămânând fidel faţă de tine însuţi).

Mesaje-cheie

• Este posibil să te afirmi fără să te impui.
• Poţi fi deschis şi poţi accepta schimbările fără să te pierzi pe tine însuţi.
• Este important să-ţi asumi diferenţele faţă de cei din grupul tău.
• Ceea ce contează este să-ţi asumi condiţia sau să te adaptezi, nu să te justifici.

Ce simte Hiccup la început, când toată lumea râde de el? De ce îl iau în zeflemea ceilalţi tineri pe Hiccup?

Cum se poartă Astrid cu el la început? Dar la sfârşit?

De ce îsi schimbă Astrid atitudinea?

Cum reuşeşte Hiccup să se împrietenească cu ceilalţi tineri vikingi?

HANDICAPUL

Handicapul nu este tratat în mod explicit în film şi acesta este un atu al filmului. Handicapul, fără să fie elementul esenţial, este totuşi tot timpul prezent, ca o modalitate de a arăta că, în ciuda tuturor rănilor, viaţa continuă şi se poate chiar îmbunătăţi. De la începutul filmului, Gobber este prezentat ca un viking temut şi respectat, care are o poziţie ierarhică importantă (mâna dreaptă a şefului) şi care îşi joacă perfect rolul de războinic, de apărător al satului. Acest personaj are totuşi un picior şi un braţ amputate, este deci un om handicapat. în această poveste însă nu e adoptată viziunea stereotipă a slăbiciunii şi vulnerabilităţii, care sunt asociate uneori cu handicapul în viaţa reală. Gobber este chiar foarte mândru de rănile sale, care marchează etapele importante din viaţa lui şi care sunt dovada curajului şi implicării lui. Ba mai mult, el a ştiut, datorită inventivităţii sale, să-şi transforme „slăbiciunile” în forţă, sporindu-şi capacităţile cu ajutorul unor proteze ingenioase.

Toothless, rănit de arma lui Hiccup, este şi el handicapat la nivelul cozii. Deşi acest handicap îl izolează, îl împiedică să fugă şi să trăiască normal la

început (aceasta rămâne, aşadar, o etapă dificilă), acest defect va fi, în cele din urmă, elementul necesar pentru a lega cele două personaje principale. Filmul ilustrează aşadar ideea „tot răul spre bine”, căci, într-o oarecare măsură,

handicapul lui Toothless contribuie la apropierea dintre cei doi. în plus, datorită noilor cunoştinţe pe care Hiccup le află legat de dragoni, el îl ajută pe Toothless să poată zbura din nou şi devine el însuşi cel dintâi viking care călăreşte un dragon. Handicapul deschide, aşadar, noi perspective de viaţă, noi oportunităţi, aducând o schimbare de direcţie favorabilă evoluţiei dragonului şi a lui Hiccup.

La sfârşitul filmului, Hiccup se confruntă şi el cu handicapul, pentru că-şi pierde un picior în luptă. Când constată că-i lipseşte un picior, se întristează şi suferă. Toothless pare să înţeleagă suferinţa prietenului său, Hiccup ştie că nu-i va fi uşor, dar alege totuşi să meargă înainte, cu ajutorul prietenului său. încă o dată, handicapul nu este perceput ca o dramă sau ca un final tragic, ba dimpotrivă, el este prezentat ca o etapă importantă care se înscrie, în mod paradoxal, într-o logică de tip *happy-end.* Rana este prezentată ca un simbol al unui nou început, al statutului unui bărbat care îşi acceptă condiţia şi care face faţă pericolelor (spre deosebire de adolescentul care se caută încă pe sine). Am putea spune chiar că handicapul lui Hiccup este ca un simbol al maturităţii dobândite de curând. în cazul altor personaje, căsătoria este simbolul dobândirii

autonomiei, pe când în cazul lui Hiccup proteza sa va simboliza mai degrabă noul său statut de războinic viking puternic şi ingenios. „Pierderea” suferită de Hiccup subliniază şi faptul că orice victorie are un preţ. Nicio luptă nu este lipsită de riscuri, iar rănile dobândite sunt dovada implicării şi dăruirii de sine a eroului pentru cauza sa.

Tema handicapului, deşi e dificil de abordat cu copiii, este prezentată în acest film într-un mod foarte constructiv şi interesant. Copilul poate înţelege că rana sau handicapul este, firește, o etapă dificilă, care necesită o perioadă de suferinţă şi o perioadă de adaptare, uneori foarte lungă; totuşi, handicapul poate fi considerat un motor care ne ajută să mergem înainte şi ne oferă o nouă viziune asupra lumii. Am putea spune că acest film ilustrează o frază clasică atribuită lui Nietzsche: „Ceea ce nu ne ucide ne face mai puternici”. Părinţii vor putea discuta pe această temă cu copiii lor, pentru a le oferi un nou mod de a privi handicapul (al celorlalţi şi al lor).

Mesaje-cheie

• încercările vieţii ne întăresc datorită experienţei dobândite, datorită unei noi viziuni despre lume şi, uneori, datorită descoperirilor ştiinţifice.

• Personajele cu diverse handicapuri sunt capabile, ca toate celelalte, să înfăptuiască lucruri măreţe şi să fie „eroii" poveştii lor.

• Uneori, o încercare dificilă ne poate permite să ne schimbăm în bine alegerile în viaţă – tot răul spre bine.

Gobber este un personaj puternic? Cum l-am putea descrie? Toothless devine mai slab după ce e rănit? în ce fel rana lui Toothless devine o forţă?
Cum reacţionează Hiccup când îşi dă seama că a pierdut un picior?
Ce va putea face mai departe?

4. JOC:„DESENEAZĂ-MI UN DRAGON”

„Cine se aseamănă se adună.” Pe această idee se bazează convieţuirea dintre dragoni şi oameni în filmul acesta de animaţie. De pildă, Hiccup este unic în felul său, iar Toothless pare a fi singurul de acest fel dintre ai săi. Amândurora le plac aventura şi viteza şi au simţul umorului. Din punct de vedere fizic, sunt longilini, iar statura lor medie ascunde în realitate multă forţă. Dragonul poate oferi multe informaţii despre personalitatea şi trăsăturile fizice ale prietenului său uman, căci cei doi se aseamănă profund.

Ideea acestui joc este aceea de a-i propune copilului să deseneze dragonul care şi-ar dori să-i fie însoţitor în aventuri. La fel ca în filmul de animaţie, este important ca noul lui prieten să îi corespundă din punct de vedere fizic şi mental. Acesta este singurul lucru care contează, căci copilul este apoi liber să îşi folosească aşa cum vrea imaginaţia. Dragonul este reflectarea modului în care copilul se percepe sau i-ar plăcea să se vadă.

După ce copilul a terminat desenul, în cadrul discuţiei cu părintele, cel mic poate evidenţia punctele-cheie care îl caracterizează, în opinia lui. De pildă: „Am desenat un dragon albastru cu ochelari, pentru că îmi place albastrul şi pentru că şi eu am ochelari, aşa că semănăm”. Aceste răspunsuri îi permit părintelui să înţeleagă mai bine modul în care se percepe copilul şi pot evidenţia calităţi sau slăbiciuni percepute despre care se poate discuta: „Şi cum reuşiţi să vedeţi voi doi?” „Foarte bine, pentru că avem ochelari. Şi nimeni nu va mai râde de noi din cauza ochela-

rilor, pentru că nimeni nu-şi permite să supere un dragon”.

Copilul poate proiecta asupra dragonului caracteristici pe care i-ar plăcea să le aibă şi care l-ar ajuta să se simtă perfect (idealul său). De pildă: „De ce nu îndrăzneşte nimeni să-l supere pe

dragonul tău?” „Pentru că dragonul meu este cel mai puternic, are muşchi imenşi şi l-am făcut să scuipe flăcări până departe, şi aşa nimeni nu va îndrăzni să-l supere”. Părintele poate înţelege din asta modul în care copilul percepe relaţiile cu ceilalţi (plecând de la desen) şi este bine să continue să fie atent la evoluţia acestei percepţii a copilului, dacă este necesar. Este posibil, de pildă, ca părintele să iniţieze un dialog despre nevoia copilului de „a nu fi deranjat, supărat”, continuând să-i pună întrebări clare: „Ce îl deranjează sau îl supără pe dragonul tău? Cine îl supără?”; „El aruncă flăcări de fiecare dată când cineva se apropie de el? Şi dacă da, ce se va întâmpla dacă va continua să facă asta?”; „Ce alte soluţii poate găsi dragonul tău pentru ca nimeni să nu-l mai supere?”

Uneori, dragonul ajută la găsirea unor soluţii alternative, alteori îi ajută pe copii să se simtă mai puternici şi mai încrezători pentru ca schimbările lor să vină de la sine. Dragonul este şi un obiect asupra căruia copilul proiectează; cel mic îşi poate transfera realitatea asupra dragonului sau, cu ajutorul acestuia, îşi poate satisface anumite nevoi. Punctele comune – imaginare sau reale – pot face din dragon un adevărat aliat, un soi de imagine motivantă care îl

însoţeşte peste tot şi îl ajută să se simtă mai puternic, mai aproape de ideal şi mai puţin singur.

Sfaturi şi trucuri

O altă variantă ar fi să-l întrebaţi pe copil cu ce dragon s-ar putea împrieteni tata, mama, sora sau fratele lui, cel mai bun prieten al lui sau cea mai bună prietenă, educatoarea, bunicii... Şi în acest caz, trăsăturile caracteristice ale dragonului vor evidenţia particularităţile pe care copilul le remarcă la persoana respectivă, pe baza a ceea ce vede sau percepe. Desenele create astfel sunt adesea foarte simpatice şi pline de detalii fascinante. Această reprezentare vizuală poate constitui punctul de plecare al unor discuţii interesante. Anumite comentarii ale copilului îi
pot ajuta pe părinţi să corecteze unele atitudini care îl deranjează, poate, pe copil, sau pot contribui La clarificarea altora care sunt intenţionate. De pildă, dacă „dragonul mamei ţipă tot timpul şi nu-l Lasă pe copil să mănânce bomboane", mama se poate gândi cum ar putea aborda problema cu mai mult calm şi i-ar putea explica mai târziu copilului (în afara jocului) de ce nu este bine să mănânce prea multe bomboane. Acest joc dezvoltă imaginaţia copilului, îi permite într-o oarecare măsură să-şi exprime părerile (un soi de defulare controlată) şi să râdă sau să-i facă să râdă pe ceilalţi în funcţie de capacităţile creative şi artistice ale fiecăruia.

Regatul de gheaţă

REZUMAT

Elsa şi Anna sunt surori, fiicele regelui şi reginei din Arendelle. Ele se înţeleg foarte bine, dar Elsa, care are puterea de a crea zăpadă şi gheaţă, o răneşte din greşeală pe sora ei mai mică. Trolii reuşesc s-o salveze pe Anna, dar pentru a evita ca un asemenea accident să se mai repete, o fac să uite de magia surorii sale. De acum înainte, Elsa trebuie să-şi ascundă puterile magice de sora ei şi se simte din ce în ce mai singură. Mai târziu, când regele şi regina mor, Elsa se simte tot mai izolată de sora ei şi de restul lumii.

în ziua încoronării Elsei, Anna se îndrăgosteşte de Hans şi acceptă să se căsătorească cu el: dar sora ei mai mare, iritată de atâta grabă, nu mai reuşeşte să-şi controleze puterile, le dă frâu liber şi declanşează o iarnă eternă asupra regatului. Speriată, Elsa fuge, iar Anna, care se simte vinovată, pleacă în căutarea surorii ei. Pe drum îi cunoaşte pe Kristoff, Sven şi Olaf, care o vor ajuta să-şi găsească sora. Când o regăsesc pe Elsa, în palatul ei de gheaţă, aceasta refuză să-i urmeze şi o loveşte din greşeală pe sora ei în inimă, iar aceasta începe să îngheţe. Trolii îi prezic Annei că numai dragostea adevărată o va putea salva. Anna încearcă să-l regăsească pe Hans cât mai repede cu ajutorul lui Kristoff, care păstrează secretă propria-i iubire. Dar Hans nu se dovedeşte capabil să rupă vraja, ba mai mult mărturiseşte că s-a prefăcut că o iubeşte pe Anna pentru a pune mâna pe tronul regatului Arendelle. El o lasă pe Anna singură, convins că va muri, şi pleacă s-o găsească pe Elsa pentru a scăpa de ea şi a deveni rege. Tânăra se apără, dar cedează atunci când Hans îi spune că sora ei probabil a murit deja, din cauza ei. Atunci când

Hans se pregăteşte să-i aplice lovitura finală, Anna reuşeşte să se interpună între cei doi şi îngheaţă. în cele din urmă, dragostea necondiţionată dintre cele două surori o readuce pe Anna la viaţă. Hans este alungat din regat, iar Elsa îşi asumă puterea şi forţele magice, în timp ce Anna trăieşte o poveste de dragoste alături de Kristoff.

1. GESTIONAREA EMOŢIILOR

în acest film de animaţie, emoţiile sunt esenţa poveştii, căci acestea sunt ilustrate prin raportul dintre Elsa şi puterile ei magice. Pe parcursul evoluţiei crăiesei zăpezii, acest simbolism vizual al emoţiilor (reprezentate prin forţele magice) ne oferă piste, pentru a înţelege mai bine cum sunt construite, cum evoluează şi cum sunt gestionate. Spectatorul se poate proiecta în anumite etape ale aventurii, pentru a înţelege mai bine propriul mod de funcţionare emoţional şi pe cel al apropiaţilor săi.

A. CONSTRUIREA EMOŢIILOR

La începutul filmului, Elsa este o fetiţă veselă şi plină de viaţă. Este naivă, aşa că se împacă bine cu puterile ei magice, alimentate de voioşia ei şi de legătura pe care i-o favorizează cu sora ei mai mică. Dar lucrurile se schimbă brusc după accidentul în care Anna este rănită. Elsa începe să se teamă din acel moment; ea înţelege că puterile sale pot fi o ameninţare pentru apropiaţii ei şi îşi pierde astfel inocenţa copilăriei. Rolul ei de soră mai mare şi presiunile din partea părinţilor ei accentuează acest proces, care contribuie la o maturizare prea bruscă: „Ascunde-ţi puterile, nu vorbi despre ele [...], păstrează secretul”. Teama devine de acum cea mai puternică emoţie a Elsei. Tânăra încearcă să-şi controleze puterile, dar ele devin din ce în ce mai greu de controlat. Acest lucru este interesant, căci teama, precum orice altă emoţie, se naşte mai întâi dintr-o intenţie pozitivă, în cazul nostru, aceea de a proteja: a o proteja pe Anna de pericolele legate de puterile surorii ei şi a o proteja pe Elsa de propriile sale puteri şi de lume, care este posibil să nu înţeleagă că ea este diferită.

B. CREŞTEREA EMOŢIILOR

Ca orice altă emoţie, teama nu încetează atunci când încercăm s-o „sugrumăm”. Ba dimpotrivă, ea sporeşte şi încearcă prin orice mijloace să iasă la iveală şi să se exprime. Elsa foloseşte atât de multă energie pentru a-şi ascunde puterile, încât nu mai are forţă să facă nimic altceva. Ea intră într-un cerc vicios, creat de voinţa ei de a-şi ascunde emoţiile: pentru că vrea să se concentreze pe problemele ei, teama creşte şi îi alimentează şi mai mult puterile. Ceea ce trebuia să protejeze începe atunci să aibă efecte tot mai distructive.

C. ELIBERAREA CU ORICE PREŢ

O emoţie tinută în frâu cu atâta osteneală are sanse mari să se elibereze cu tot atâta putere, însoţită de toate stricăciunile colaterale pe care le implică. Elsa, epuizată deja de o cumplită luptă cu emoţiile sale, este incapabilă să-şi gestioneze orice iritare suplimentară; o mică scânteie e de-ajuns ca s-o pună la pământ. Exact asta se întâmplă când se ceartă cu Anna, ajunsă şi ea la capătul puterilor după atâţia ani de izolare. Emoţia puternică pe care Elsa o resimte se traduce printr-o izbucnire bruscă a puterilor sale, ceea ce dezvăluie tuturor secretul ei. Tânăra, şocată de această furie nestăpânită, se simte învinsă şi se retrage. Incapabilă să mai suporte, ea preferă să fugă şi să se izoleze definitiv pentru a-şi putea da frâu liber, în fine, emoţiilor. Pentru a marca simbolic această schimbare de situaţie, întregul regat este prizonier sub nămeţi. în mod paradoxal, Elsa, care s-a sacrificat atâţia ani pentru a o proteja

pe Anna, dă frâu liber magiei fără niciun discernământ, astfel încât pune în pericol tot regatul, inclusiv pe sora ei.

D. A-SI RECUNOAŞTE EMOŢIILE

Convinsă că şi-a lăsat în urmă trecutul şi responsabilităţile, Elsa pleacă, având senzaţia că nu mai are nimic de pierdut. în euforia acestei eliberări, ea va profita din plin de puterile sale şi de toate posibilităţile pe care acestea i le pot oferi. Această fază de descoperire îi va permite să se cunoască mai bine şi să înţeleagă cine este într-o lumină mai bună. Aşadar, puterile ei, chiar dacă pot fi periculoase, nu sunt nişte duşmani, ba chiar sunt nişte aliaţi pretiosi atunci când învaţă să le cunoască şi să le controleze. Castelul pe care îl construieşte este minunat, ea redescoperă emoţii plăcute, care o ajută să se simtă bine pentru prima oară după multă vreme, şi-l creează pe Olaf, micul om de zăpadă, întruchiparea copilăriei vesele alături de sora sa. Această fază însă, deşi este importantă, nu este suficientă pentru maturizarea tinerei. Elsa trăieşte de multă vreme cu o imagine „îngheţată” (fixă) despre ea însăşi, care o convinge că şi ea este de gheaţă şi că ar fi obligată să trăiască izolată într-un regat care-i seamănă pentru a putea exista. După ce şi-a închis în ea toate emoţiile (îşi ţinea în frâu toate puterile), Elsa se închide în emoţiile sale (în castelul ei de gheaţă împreună cu omul de zăpadă ca gardă de corp). Elsa începe să-şi asume emoţiile, dar rămâne ascunsă, fără să-şi accepte responsabilitatea şi locul în lume. Vinovăţia s-a transformat în furie, teama de celălalt s-a transformat în respingere, nevoia de a deţine controlul absolut a fost înlocuită de dorinţa de a trăi fără reţineri. Când vine Anna să-i ceară ajutorul, Elsa nu este pregătită să-şi deschidă sufletul, ba dimpotrivă. Ea continuă să respingă totul, iar emoţiile ei sunt atât de puternice, încât devin contagioase,

astfel încât îi îngheaţă şi inima surorii ei.

E. ACCEPTAREA ŞI GESTIONAREA EMOŢIILOR

Numai un gest sincer de dragoste o poate salva pe Anna; acelaşi gest o va salva, mai departe, şi pe sora ei. Sacrificiul Annei îi dezvăluie Elsei o cale pe care a neglijat-o: „Numai un gest sincer de dragoste poate dezgheţa o inimă de gheaţă”; „Dragostea este singurul remediu”. Susţinerea, prezenţa constantă şi reconfortantă a unei fiinţe dragi ne permit să ne deschidem mintea şi sufletul, pentru a găsi soluţii posibile, şi ne ajută să nu ne cufundăm în probleme. Povestea evocă nu numai dragostea pentru o altă persoană, ci şi dragostea de sine şi acceptarea de sine, cu slăbiciunile şi calităţile noastre, cu emoţiile noastre, cu puterea şi responsabilităţile asociate. Elsa, condusă de această nouă combinaţie de emoţii, se deschide, în fine, şi descoperă o nouă versiune a ei înseşi, care îi place mai mult. Găseşte în ea tăria de a-şi controla puterile altfel şi, de astă dată, pentru binele tuturor. Pentru ca simbolul unei renaşteri echilibrate să fie complet, ea reuşeşte să elibereze regatul de iarnă, iar inimile se pot încălzi din nou şi pot trăi în armonie, cu sau fără gheaţă înjur.

Mesaje-cheie

- O emoţie există în esenţă cu un scop binevoitor.
- O emoţie nu poate fi ţinută în frâu la nesfârşit, ea găseşte întotdeauna un mod de a se exprima, chiar şi într-o formă nedorită: explozie de furie, rană, transfer, abandon...
- O extremă este urmată deseori de cealaltă extremă.
- Pentru a ne transforma emoţiile în forţă, trebuie să trecem prin câteva etape: să Le acceptăm, să le mulţumim pentru ceea ce ne aduc pozitiv şi să învăţăm să le cunoaştem pentru a Le iubi mai mult.

De ce se izolează Elsa?
Singurătatea o ajută să-şi îndeplinească

obiectivele? De ce îşi ascunde puterile? Le poate ascunde pentru totdeauna? După părerea ta$_f$ face bine că le ascunde?

Cum ai reacţiona dacă ai avea astfel de puteri? Ce înseamnă „a avea o inimă de gheaţă"?
Cum putem vindeca „o inimă de gheaţă"?

2. LIBERTATEA

Let itgo (S-a întâmplat): cine nu cunoaşte acest cântec din *Frozen?* Copiii, părinţii, pasionaţii, cu toţii cântă din toată inima acest cântec şi par să-i înţeleagă mesajul. Care este acest mesaj?

Elsa trebuia să fie iniţial personajul negativ al poveştii, dar studiourile Disney au preferat să facă din el o femeie mai complexă, care trece prin anumite etape înainte de a deveni o fiinţă împlinită. în prima parte a filmului, Elsa este o persoană care se autocontrolează strict: gesturile, ţinutele ei şi coafura ei transmit acelaşi mesaj, nevoia de control, adică rigiditatea acestui personaj. Ea este foarte protocolară şi face tot posibilul pentru a transmite o imagine perfectă despre sine; Elsa încă dă ascultare instrucţiunilor primite de la părinţii ei. Dorinţele ei, gândurile ei, emoţiile sunt reprimate. Nu-şi poate manifesta nici cea mai nevinovată emoţie, de teamă că n-o va putea controla.

Interesant este că sora ei, Anna, este cea care îi oferă primul pas spre libertate, scoţându-i, fără să vrea, mănuşa (care-i ţinea în

frâu emoţiile – *n.red.).* Elsa nu se mai poate controla, iar secretul ei e aflat de toată lumea. Acum, întreaga ei viaţă se schimbă. în mod simbolic, ea lasă în urmă teama şi copilăria pentru a intra în ceea ce pare a fi o adevărată criză a adolescenţei. Respinge tot ceea ce o leagă de ai săi: reguli învăţate, responsabilităţi, tronul şi chiar pe sora ei. Pentru a-şi reconstrui o personalitate care îi seamănă mai mult, trebuie să calce totul în picioare. Această etapă, care o conduce spre maturitate, poate produce mai mult rău dacă întârzie prea mult, dar este importantă pentru afirmarea de sine.

Sătulă să pară ceea ce nu este, Elsa izbucneşte, îşi doreşte să trăiască. Cântecul *Let it go* (care s-ar traduce: „Lasă lucrurile să se întâmple” – *n.red.)* este, aşadar, o odă închinată renaşterii, o melodie care vorbeşte despre dorinţa ei de a fi liberă, fără nicio restricţie: „Vântul care urlă în mine nu se mai gândeşte la ziua de mâine”, „Mi-au fost de ajuns atâtea emoţii, tulburări, sentimente”, „Binele şi răul, ducă-se”. Preţ de câteva clipe, Elsa nu se mai teme de greşelile ei sau de imaginea pe care o poate transmite celorlalţi, nu mai vrea să pară perfectă. Este în culmea fericirii, nu-i mai pasă de constrângeri sau de consecinţe, se detaşează de rigorile impuse fiecăruia pentru binele grupului. Copilul se poate simţi eliberat de obligaţia de a fi copilul cuminte, pe placul părinţilor, şi fiecare persoană se poate proiecta în acest cântec, pentru a renunţa câteva clipe la presiunea socială. Pentru spectator, această eliberare nu prezintă niciun pericol, căci ea se exprimă într-un mod mai mult sau mai puţin conştient într-un cadru binevoitor (muzică, film de animaţie). Libertate fără consecinţe, iată, aşadar, care este himera care ne face pe toţi să

visăm. Dar filmul nu se opreşte aici, căci libertatea are un preţ, iar Elsa îşi dă seama de acest lucru, când află ce a devenit regatul Arendelle în lipsa ei. Mai întâi, este tentată să nu ţină cont de acest lucru, dar consecinţele acţiunilor ei se fac simţite: Hans o aruncă în temniţă, iar sora ei este în pericol de moarte.

La sfârşitul filmului, rătăcirea îi este iertată datorită iubirii necondiţionate faţă de sora ei. Iată câteva cuvinte din cântecul J 3
trolilor: „Poate că ea nu este chiar perfectă”, dar „ceea ce îi face aproape perfecţi pe oamenii care nu sunt chiar perfecţi...” „este dragostea!” Elsa găseşte atunci echilibrul corect în modul în care se raportează la libertate şi intră în etapa vârstei adulte: ea îşi asumă puterile (magice şi regale) şi se poate bucura, în schimb, de o viaţă liberă, în care poate fi ea însăşi alături de ai săi.

Mesaje-cheie

- Nu poţi părea perfect tot timpul; important este să ştii ce vrei să fii.
- Cu cât mai mult ne reprimăm o nevoie, cu atât mai mult există riscul să explodeze şi să producă pagube.
- Este foarte plăcut să cântăm acest cântec, căci aceasta ne permite să scăpăm de anumite tensiuni reale într-un cadru plăcut.
- A trăi fără reguli şi fără constrângeri este numai o iluzie despre Libertate. A fi liber înseamnă a putea să alegi cadrul în care vrei să trăieşti şi responsabilităţile pe care vrei să le ai pentru a-ţi găsi echilibrul.

Elsa este perfectă?
De ce anume se descătuşează (se eliberează) Elsa atunci când cântă acest cântec?
Ce înseamnă după părerea ta „să fii liber?"

3. DIFERENTELE DINTRE FRAŢI

Legăturile dintre fraţi sunt deseori în atenţia filmelor de animaţie, dar rareori ele reprezintă intriga principală, ca în acest caz. Această relaţie, care este în centrul poveştii, îi înlesneşte spectatorului posibilitatea de a se proiecta în film, creând asocieri în mintea sa cu propria experienţă, în calitate de „frate” sau „soră” a cuiva. Cu atât mai mult cu cât relaţiile dintre cele două surori din film nu sunt simple, aşa cum ştiu foarte mulţi chiar din propriile lor familii.

Elsa şi Anna au personalităţi foarte diferite: cea mare este cumpătată, calmă şi controlată, cea mică este neîndemânatică, dinamică şi extrem de optimistă. Puterile pe care numai Elsa le are sporesc această diferenţă. Relaţia lor nu merge prea bine, deşi sunt rude de sânge.

Apropierea lor este tot timpul ameninţată de pericole, dar cheia rezolvării problemelor pare să fie acceptarea emoţiilor lor, acceptarea de sine şi a celuilalt, dar şi deschiderea. Din punct de vedere simbolic, complicitatea care le uneşte dispare odată ce porţile palatului se închid, iar rarele momente de comuniune pe care le trăiesc împreună apar atunci când porţile se deschid din nou pentru încoronare, apoi la sfârşitul filmului: „îmi place să văd porţile

deschise”, „Nu le vom mai închide niciodată”. Pentru Elsa, închiderea porţilor apare ca o protecţie eficace împotriva agresiunilor exterioare (a lui Hans sau a altor negustori care nu-şi urmăresc decât propriile interese), dar este şi o modalitate de a se închide în teama ei şi de a întrerupe orice legătură cu oamenii pe care îi iubeşte. Această metaforă a locului care trebuie să se

deschidă pentru a exista, şi asta în pofida riscului de a ne confrunta cu tot felul de diferenţe, îl poate inspira pe spectator în relaţia sa cu ceilalţi şi cu fraţii şi surorile de sânge sau de suflet.

Mesaje-cheie

- Legăturile familiale nu sunt simple... nici măcar în cazul prinţeselor.
- Să fii deschis cu fraţii şi surorile tale înseamnă să accepţi disputele cu ei, dar mai ales dragostea dintre voi.

Elsa şi Anna seamănă între ele?
Cum se pot iubi două surori, deşi sunt foarte diferite? Cele două surori se ceartă?
Cum reuşesc să se împace?

4. SĂ ÎNVEŢI SĂ AI ÎNCREDERE

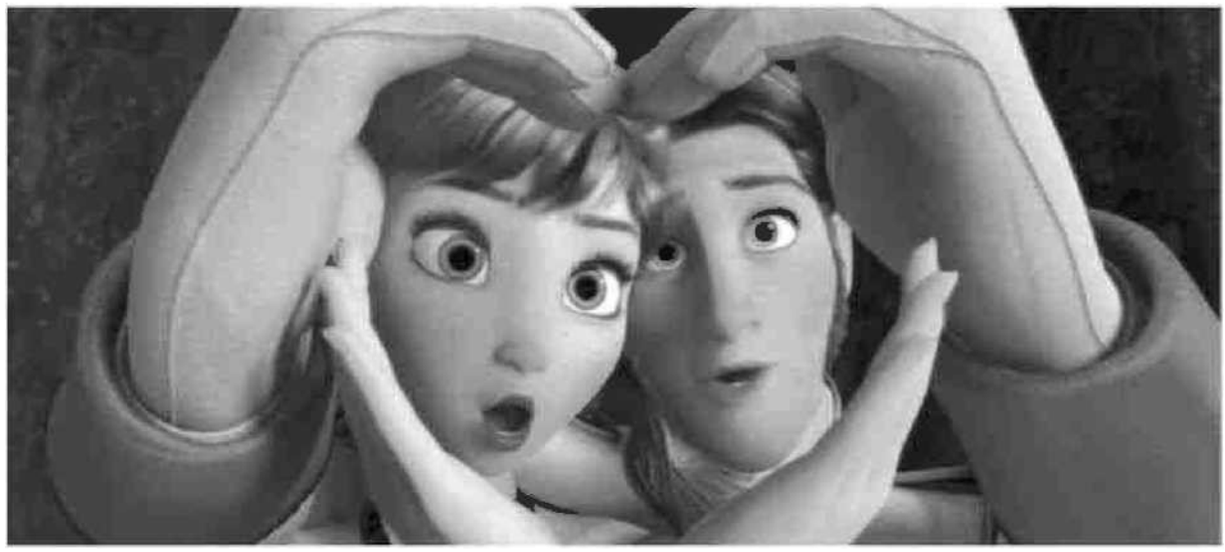
La începutul filmului, Anna este prezentată ca o fetişcană dornică de companie şi de dragoste. Ea a trăit izolată, înconjurată de persoane binevoitoare, dar distante, fără să fi reuşit să se apropie de cineva. Ea are o viziune destul de naivă despre lume şi oameni, este gata să facă orice pentru a nu mai trăi singură. Atunci când un prinţ tânăr şi frumos îi spune exact ceea ce-şi dorea să audă (există multe asemănări între aşteptările Annei prezentate în cântecul care precede sărbătoarea şi răspunsurile lui Hans din seara încoronării), ea se îndrăgosteşte imediat de el. După ani de izolare, ea abia aşteaptă să se îndrăgostească şi nu vede decât ceea ce vrea să vadă.

în basmele de animaţie tradiţionale, acest tip de întâlnire-ful- ger întruchipează visul absolut, descoperirea dragostei sincere, când eroii nu au

nevoie să se cunoască, căci inimile lor se cheamă, iar căsătoria simbolizează accesul la maturitate. în acest film de

animaţie mai recent, raportul cu realitatea se vrea mai direct, mai puţin simbolic.

De aceea această pripită poveste de dragoste şochează, iar reacţiile personajelor sunt intense. Elsa se opune în mod clar „acestei lipse de seriozitate”, iar Kristoff este indignat, pentru că Anna nu mai ţine cont cu cine are de-a face: „Părinţii voştri nu v-au învătat că nu trebuie să aveţi încredere în necunoscuti?”, „Nu pot avea încredere în tine, căci tu ai încredere în oricine”.



Kristoff se preface, chiar, că o ia pe Anna în serios şi îi pune mai multe întrebări despre prinţul ei, doar-doar fata îşi va da seama că nu-l cunoaşte deloc. Ea însă îl vede plin de calităţi, ceea ce denotă că îl cunoaşte într-adevăr foarte puţin.

Dar Anna e înzestrată cu acest dar specific persoanelor optimiste: ea are încredere în oamenii din jurul ei. Această calitate îi permite să descopere şi să se bucure de întâlniri noi. Din acest punct de vedere, este opusul surorii ei, Elsa, „care întoarce spatele tuturor”. Fiind atât de deschisă, ea le permite şi unor persoane bune – precum Kristoff, Sven, Olaf şi chiar sora ei – să existe în viata ei. Această încredere este un adevărat motor. Anna pleacă în căutarea surorii ei, deoarece e convinsă că

ea nu-i va face vreun rău niciodată. Anna reuşeşte să găsească castelul, căci crede că Olaf şi Kristoff sunt animaţi de bune intenţii. Deoarece

este convinsă că Hans o iubeşte sincer, îi lasă acestuia puteri depline asupra regatului, iar soarta ei este în mâinile lui. în ce măsură este însă încrederea în ceilalţi o calitate?

Răspunsul pe care ni-l oferă acest basm animat pare să fie că încrederea în ceilalţi poate deveni o frână atunci când e acordată cu prea mare largheţe (ca în cazul lui Hans şi al Annei). Şi, invers, pentru că Anna petrece mult timp în compania apropiaţilor ei, le poate observa reacţiile în diferite situaţii. Experienţa ei de viaţă, recent dobândită, îi oferă un punct de vedere mai nuanţat şi mai matur în privinţa acestor persoane. Ea reuşeşte astfel să creeze nişte relaţii solide care îi vor permite să descopere calităţile, dar mai ales defectele celorlalţi. Mesajul acestui film ar fi, aşadar, că trebuie să existe un echilibru între excesul de încredere (întruchipat de Anna la începutul filmului) şi lipsa exagerată de încredere (întruchipată de Elsa la începutul filmului). încrederea şi lipsa de încredere pot convieţui în armonie şi pot fi de folos pentru a ne crea un anturaj de bună calitate.

Drumul pe care-l străbate Anna pentru a descoperi oameni de calitate poate transmite şi un alt mesaj interesant. Prin intermediul dezamăgirii pe care o suferă Anna în privinţa lui Hans, spectatorul acceptă mai uşor ideea că, deşi putem face greşeli, este bine să continuăm să credem că lucrurile se vor

îndrepta în cele din urmă. Optimistul nu progresează fără să întâlnească obstacole, numai că el le depăşeşte zâmbind, convins că merită osteneala.

Mesaje-cheie

• Este important să învăţăm că trebuie să-i cunoaştem pe oameni treptat.
• A-i cunoaşte pe ceilalţi înseamnă să le descoperim calităţile, dar şi defectele.
• Lipsa de încredere ne protejează, iar încrederea construieşte; ele se completează una pe alta.
• Nu poţi merge înainte fără să greşeşti.

De ce a avut Anna încredere în Hans?
An na şi Elsa au defecte?
Kristoff este un om bun? Cum îti dai seama?
Cum îşi dă seama Anna că Kristoff nu are intenţii rele, precum Hans?

5. JOC: „GĂSEŞTE-ŢI SPAŢIUL DE LIBERTATE”

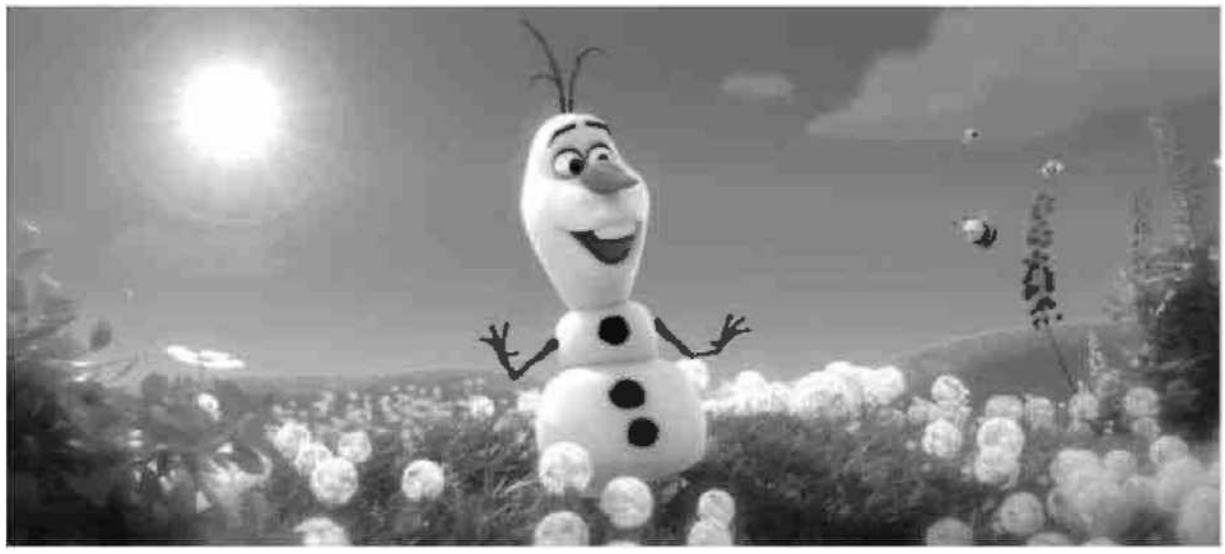
Pentru a scăpa de emoţiile pe care le-a ţinut în frâu prea mult timp, Elsa se izolează şi găseşte un loc unde puterile ei nu vor distruge nimic (un munte acoperit de zăpadă). Chiar dacă, în cazul ei, soluţia vine târziu, ideea de a ne îndepărta o vreme, pentru a scăpa de tensiunile trecătoare, este interesantă. Ea este, de altfel, sursa de inspiraţie pentru acest joc, al cărui scop va fi crearea unor refugii adaptate în care fiecare copil să-şi poată exprima emoţiile în mod liber.

Prima etapă se bazează pe dialog şi constă în a-l face pe copil să înţeleagă că are dreptul să simtă tot felul de lucruri şi că le poate exprima. Este mai bine

ca el să-şi exprime emoţiile treptat decât să ţină totul în el şi să aştepte prea mult, precum Elsa, până ce ajunge să explodeze, fără să se mai poată controla.

Pentru a iniţia un dialog, părintele poate începe prin a-i aminti copilului care sunt emoţiile principale: bucuria, teama, furia sau tristeţea, apoi să-l întrebe cum o recunoaşte pe fiecare dintre ele. Pentru a ilustra concret aceste emoţii, copilul poate da exemple din filmul de animaţie (de pildă: „Când Elsa e singură în camera ei, este tristă”) şi/sau din experienţa personală (de pildă: „Când tata m-a certat ieri, am fost furios”). Dacă copilul este receptiv, părintele poate continua discuţia întrebându-l ce face de obicei pentru a-şi exprima o anumită emoţie şi să analizeze împreună ce se poate face şi ce nu. De pildă, dacă atunci când este nervos îl ajută să ţipe, unde poate face asta şi în ce mod: în camera lui, într-o pernă sau când se închide uşa...?

A doua parte a jocului constă în a face nişte panouri pentru diferite emoţii, pentru a înlesni astfel accesul în aceste spaţii de relaxare emoţională. Copilul le va putea folosi pentru a demarca o zonă în care simte că se poate exprima liber. Pancarta poate avea pe ea una sau mai multe imagini şi un text scurt, totul ales şi conceput de copil cu ajutorul şi în prezenţa părintelui. în funcţie de preferinţele şi posibilităţile fiecăruia, copilul poate folosi desene, colaje sau un instrument informatic pentru a crea un montaj simplu cu ajutorul imaginilor selecţionate, care vor fi apoi tipărite.



în timp ce se fac aceste panouri, părintele îl poate întreba pe copil ce i-ar plăcea să facă după ce pancartele vor fi puse şi să decidă împreună ce este posibil şi care sunt limitele. De pildă, dacă un copil spune că, atunci când este furios, îl ajută să lovească ceva, părintele îi poate permite să lovească o pernă, o minge sau un sac de box şi să evite astfel orice obiect din casă care l-ar putea răni sau pe care l-ar putea distruge.

Dacă avem grijă să anticipăm nevoile fiecăruia, putem găsi soluţii la momentul potrivit. Chiar dacă ne confruntăm cu o emoţie puternică, nu ne manifestăm întotdeauna, iar în cazul copiilor acest lucru este şi mai lesne de înţeles, pentru că ei nu stăpânesc încă vocabularul necesar pentru a face asta. Pancartele îi permit, aşadar, să sintetizeze printr-o acţiune concretă tot ceea ce nu poate exprima pe moment. El poate instala pancarta ori de câte ori are nevoie fără să mai spună nimic altceva. De pildă, dacă este nervos, poate instala o pancartă „Zonă de furie” în faţa camerei lui, atât timp cât îşi descarcă nervii, cu condiţia să respecte limitele stabilite dinainte, iar părintele îl lasă să-şi descarce nervii cât timp simte nevoia. în plus, chiar dacă copilul nu va folosi tot timpul aceste panouri, este

bine ca ele să fie create, pentru că, astfel, cel mic va înţelege cu ajutorul lor că are dreptul să-şi exprime emoţiile în mod organizat şi cu sprijinul părinţilor. Locurile de refugiu create astfel îi permit să scape de prea plin şi să contribuie la starea lui de bine. Ele permit, totodată, iniţierea unui dialog cu apropiaţii.

Sfaturi şi trucuri

lată câteva exemple de „spaţii de libertate", în care copiii se pot exprima şi îşi pot descărca emoţiile într-un cadru binevoitor, adică în deplină siguranţă, cu respect de sine şi cu respect din partea celor din jur.

- **Bucurie:** Copilul poate cânta în maşină, poate dansa urmărind un clip muzical, poate asculta muzică veselă, poate râde cu apropiaţii săi...
- **Furie:** Copilul poate ţipa în pernă, poate rupe sau mâzgăli o „foaie a furiei", poate lovi o minge de box, poate face sport...
- **Dezgust:** Copilul îşi poate explica politicos gusturile, poate propune nişte compromisuri, îşi poate oferi sau imagina nişte plăceri compensatorii...
- **Tristeţe:** Copilul îi poate vorbi despre ceea ce simte unei persoane apropiate, de încredere, poate îmbrăţişa persoana respectivă, poate plânge sub duş...
- **Teamă:** Copilul îşi poate crea un spaţiu „de refugiu", poate glumi pe seama fricilor lui printr-un desen sau prin joacă (strâmbături), poate vorbi despre teama lui cuiva care îl poate linişti...

Lilo şi Stitch

REZUMAT

Stitch este programat să distrugă: este creaţia lui Jumba, un geniu extraterestru diabolic. Atunci când Marele Consiliu Intergalactic află că Jumba practică experimente genetice ilegale, una dintre creaţiile lui fiind Stitch, îi condamnă la închisoare. Dar Stitch reuseşte să fugă, deşi este supravegheat de căpitanul Gantu. Ajunge pe Pământ, în Hawaii, unde este închis într-o cuşcă. Lilo trăieşte pe insulă, este orfană şi încearcă să-şi găsească locul. Sora ei mai mare, Nani, se străduieşte să o ţină lângă ea, dar asistenta socială, Cobra Bubbles, nu pare prea optimistă în privinţa şanselor ca Nani să-şi păstreze surioara. Pentru a o înveseli, Nani vrea să-i ofere lui Lilo un câine, iar micuţa îl alege pe Stitch. Extraterestrul, care este urmărit de Jumba şi Pleakley, se vede obligat să rămână cu fata, pentru a scăpa de urmăritori, dar treptat cei doi se împri-

Date tehnice: 2002; Walt Disney Pictures; 85 min; animaţie tradiţională.

Vârsta ideală: începând de la 4 ani.

Personaje: Lilo, o fetiţă hawaiiană; **Stitch,** creatură extraterestră care se refugiază pe Pământ; **Nani,** sora mai mare a lui Lilo; **Jumba,** creatorul lui Stitch; **Pleakley,** prietenul lui Nani; **Cobra Bubbles,** asistent social; **Gantu,** agent al Marelui Consiliu Intergalactic, gata să facă orice pentru a-l captura pe Stitch; **preşedinta Marelui Consiliu,** responsabilă de Locuitorii Universului.

Teme abordate:
- **Familia refăcută.**
- **Acceptarea diferenţelor.**

etenesc. Jumba continuă să-l urmărească pe Stitch, provoacă tot felul de distrugeri, care îi diminuează Iui Nani şansele de a o păstra pe Lilo lângă ea. Jumba face o ultimă încercare de a-l prinde pe Stitch şi distruge casa celor două surori. Cobra asistă la scenă şi se pregăteşte să-i retragă lui Nani custodia lui Lilo. Dar fetiţa e răpită de căpitanul Gantu, odată cu Stitch. Extraterestrul reuşeşte să scape şi s-o salveze pe Lilo cu ajutorul lui Nani, Jumba şi Pleakley. Marele Consiliu Intergalactic, impresionat de schimbarea în bine a lui Stitch, decide să-l lase să trăiască pe Pământ (la fel şi pe Jumba şi Pleakley). Cobra Bubbles acceptă s-o lase pe Lilo cu Nani, în mica lor familie refăcută. Filmul se încheie cu o serie de fotografii care ilustrează momente vesele din viata de familie.

1. FAMILIA REFĂCUTĂ

Deşi în multe filme de animaţie descoperim încă de la început structuri familiale complexe, cea din acest film se remarcă prin faptul că este mult mai bine ancorată în realitate: nu ne aflăm într-un regat îndepărtat, ci într-un loc real (Hawaii) şi ne însoţeşte o muzică cunoscută (melodiile lui Elvis Presley). Viaţa personajelor este marcată de tot felul de suferinţe: moartea părinţilor, prezenţa serviciilor sociale, şomaj, dificultăţi financiare sau relaţionale, excludere socială... De parcă toate acestea nu erau de ajuns, această mică familie „distrusă" este pe cale să nu mai existe, căci Nani şi Lilo riscă să fie despărţite. Singura lor amintire din trecutul fericit este o fotografie în care cele două fete orfane sunt

împreună cu părinţii lor, înainte de accidentul în care aceştia au pierit.

257

în pofida tuturor greutăţilor, cele două surori încearcă să supravieţuiască şi să rămână împreună. Nani se zbate din răsputeri să-şi păstreze surioara, iar Lilo, mai puţin conştientă de problemele adulţilor, încearcă să scoată în evidenţă adevărata natură a relaţiei din familia sa („Nani, aş prefera să fii sora mea, nu mama mea”). Deşi cele două surori se confruntă cu multe dificultăţi şi cu felurite conflicte, se iubesc foarte mult. Şi tocmai pentru că îşi iubeşte surioara atât de mult, Nani înţelege că Lilo se simte singură şi decide să-i ofere un animal de companie. Acest „cadou” le va afecta profund viaţa. După ce Stitch e adoptat, face ravagii în casă şi în familie. în mod simbolic, el distruge chiar şi fotografia la care ţinea cel mai mult Lilo, cea în care fetele sunt împreună cu părinţii lor. Lilo nu se supără însă, ea este fericită că mai există cineva în familia lor. Nu

vrea să se mai simtă singură şi e gata să facă toate eforturile necesare pentru ca familia lor să găsească un nou echilibru. Pentru a-şi convinge sora să îi urmeze exemplul, ea foloseşte pentru prima oară cuvântul *ohana,* care înseamnă „familie”. Lilo îl include şi pe Stitch în *ohana,* luând distanţă faţă de legătura strictă de sânge; astfel, se profilează o nouă versiune a familiei sale, mai deschisă şi mai aproape de sufletul ei.

încetul cu încetul, Stitch se recunoaşte în ea. Amândoi, la fel ca în povestea cu răţuşca cea urâtă, se simt singuri, izolaţi într-o lume în care nimeni nu le seamănă. Din această suferinţă comună, legată de singurătate şi de dorinţa de a găsi un sens, se va naşte o prietenie adevărată. Micuţa şi Stitch se obişnuiesc unul cu altul şi fiecare încearcă să-i ofere celuilalt ce poate mai bun, dar micul extraterestru continuă să se întrebe de unde vine şi care este locul lui în „adevărata sa familie”.

în tot acest timp, cele două surori continuă să fie ameninţate că vor fi despărţite şi, în pofida încercărilor din toate părţile de a le ajuta, evenimentele le sunt nefavorabile. Stitch face tot felul de greşeli, continuă să fie un neadaptat, Jumba continuă să-şi testeze creaţia, iar Pleakley se încăpăţânează s-o păstreze pe micuţă. La un moment dat, casa fetelor, simbol al căminului familial, explodează, iar fotografia de familie la care Lilo ţinea atât de mult este distrusă parţial. Tocmai atunci când Nani reîncepuse să spere, datorită sprijinului lui David, după accident, Lilo îi este luată de serviciile sociale. Mica familie pare iremediabil distrusă.

259

După ce Lilo este răpită de căpitanul Gantu, o întreagă echipă se mobilizează. Stitch, Nani, David, Jumba şi Pleakley se aliază pentru a-i veni în ajutor. în această alianţă neaşteptată, cuvântul *ohana* va căpăta cu adevărat sens: *„Ohana* înseamnă familie”, *iar familie* înseamnă că nimeni nu poate fi abandonat sau uitat”. Cu atât mai mult cu cât Stitch este de astă dată cel care vorbeşte de *ohana,* demonstrând astfel sentimentul său de apartenenţă la această familie. Stitch înţelege, datorită faptului că se teme că o va pierde pe Lilo, că familia înseamnă înainte de toate să fii profund ataşat de ceilalţi şi să-ţi pese de ei, şi nu de originea ta.

Filmul *Lilo şi Stitch,* deşi se desfăşoară într-un univers destul de realist, rămâne o poveste, iar povestea se termină cu bine. Preşedinta Marelui Consiliu, impresionată de schimbările în bine suferite de Stitch şi de legătura strânsă care-l apropie de fete, acceptă ca el să rămână pe Pământ. Stitch recunoaşte: „E mică şi distrusă, dar e familia mea”.

Rătusca cea urâtă nu-şi mai doreşte să găsească lebedele la care visa, ci este fericită în familia sa de adopţie.

După ce vizionează acest film, care abundă în evenimente familiale tulburătoare (deces, divorţ, o nouă căsătorie, fraţi vitregi...), copiii vor putea nutri speranţa că există întotdeauna şansa de a reconstrui o familie. Nimic nu poate înlocui ce a fost înainte („familia” înseamnă că „nimeni nu trebuie să fie uitat”), dar unele întâlniri noi pot înfrumuseţa viaţa. în mod simbolic, casa arsă nu este abandonată, ci este reconstruită, printr-un efort colectiv, de Lilo, Stitch, Nani, David, Jumba şi Pleakley, ba chiar este îmbunătăţită pentru a putea găzdui noul clan. în aceeaşi idee, Stitch este inclus în fotografia de familie iniţială, şi aşa se înlocuieşte bucata arsă: el pansează rănile, dar nu le ia locul părinţilor. Ba mai mult, tot mai multe fotografii, mărturie a momentelor plăcute petrecute de noua familie, completează albumul şi demonstrează astfel reuşita acestei familii: deşi este reconstruită, atipică şi imperfectă, familia poate fi fericită şi solidară.

Mesaje-cheie

- Familia „perfectă" este cea pe care o construim în viaţa de zi cu zi.
- în pofida dificultăţilor şi diferenţelor, datorită ataşamentului reciproc, se pot naşte relaţii frumoase.
- Fericirea nu trebuie căutată la celălalt capăt al Lumii, de cele mai multe ori o găsim în preajma noastră.
- O minte deschisă, un suflet deschis, acceptarea diferenţelor, capacitatea de a ne schimba şi de a aprecia legăturile cu ceilalţi sunt soluţiile prezentate de acest film de animaţie, pentru a putea construi sau reconstrui o familie.

Lilo are o familie la începutul filmului? Dar la

sfârşit? Care este familia ei?
Cum îţi dai seama că aceste persoane alcătuiesc o familie? Unde este familia lui Stitch?
Ce înseamnă „familie" pentru tine?

2. CONFLICTUL, PRIETENUL NOSTRU

în fiecare poveste există numeroase conflicte, dar trebuie să recunoaştem că în *Lilo şi Stitch* sunt o droaie. Prima scenă care le prezintă pe Nani şi Lilo este reprezentativă. Nani, care trebuia să-şi ia surioara de la dans, ajunge prea târziu şi nu o mai găseşte. Enervată că nu a ascultat-o, fuge s-o caute, dar Lilo s-a încuiat în casă. Urmează ţipete, plânsete, reproşuri şi, în fine, se ajunge la o împăcare. Această scenă este interesantă, căci ea permite abordarea conflictului din două unghiuri diferite, într-o discuţie cu copilul: rolul conflictului şi gestionarea acestuia.

A. LA CE AJUTĂ CONFLICTUL?

Nani şi Lilo par să fi ajuns, amândouă, la limita suportabilităţii. Lilo se simte singură şi respinsă de toate fetiţele de vârsta ei; Nani nu ştie cum să mai procedeze pentru a face faţă tuturor problemelor: de la muncă, de acasă şi legate de dorinţa de a rămâne alături de sora ei. Fetele se gândesc numai la problemele lor, nu mai suportă nimic şi nu se mai înţeleg. într-o asemenea stare, nu se mai poate discuta: fiecare e obsedată doar de propriile probleme. Conflictul pare inevitabil. Nu-şi mai pot ţine suferinţa în frâu, izbucnesc de furie şi astfel are loc o descărcare afectivă salvatoare.

Cuvintele pe care şi le spun[5] sunt grele, fac rău, dar le ajută să se descarce, şi asta le calmează. Cele două surori pot purta acum un dialog, pentru a găsi o soluţie. Lilo spune ce simte („Nani, prefer să fii sora mea, nu mama mea”), iar, astfel, redefinind rolurile, o eliberează pe sora ei de o greutate, dar se eliberează şi pe sine de presiunea interioară. în mod

intuitiv, ea atenuează cele două probleme iniţiale: nu se mai simte atât de singură, iar Nani nu

trebuie să se străduiască atât de mult să gestioneze toată situaţia. Conflictul are, aşadar, o funcţie pozitivă în acest caz, căci eliberează tensiunile, menţine legătura dintre fete şi le ajută să ajungă la un consens. Această abordare constructivă a conflictului, care nu este tot timpul atât de încordat, ÎI poate linişti pe copilul-spec- tator în privinţa a ceea ce poate trăi sau observa în familia lui.

B. CUM POATE FI GESTIONAT CONFLICTUL?

în această scenă, cele două surori, diferite şi opuse în fond, sunt foarte apropiate ca formă. Ele par să gestioneze conflictul în acelaşi mod:

• **Izolarea:** „Du-te în camera ta!”, „Sunt deja în camera mea!” Odată încheiat conflictul, această fază este deseori necesară pentru a atenua presiunea. Ea permite fiecăreia dintre fete să se reconcentreze asupra sa şi să privească altfel lucrurile (la propriu şi la figurat) pentru a analiza situaţia cu mai mult calm.

• **Defularea:** Lilo şi Nani ţipă fiecare într-o pernă, cât pot de tare, şi poate şi plâng puţin. Această ultimă etapă de detensionare contribuie la „evacuarea” tuturor emoţiilor, care abia aşteptau să fie eliberate.

• **Apropierea:** Această etapă este indispensabilă pentru a ajunge la un consens. Când Nani se reapropie de sora ei şi când Lilo acceptă discuţia, ambele fete renunţă la orgoliul lor şi la problemele lor, pentru a restabili relaţia. Acest demers, care vine înainte de a se ajunge la un compromis, este în

sine o dovadă de dragoste.

• **Discuţia:** După ce au dat frâu liber emoţiilor şi s-au calmat, fetele sunt mai dispuse să se asculte una pe cealaltă, iar cuvintele pe care şi le spun sunt mai corecte, mai chibzuite, mai binevoitoare. Discuţia se poartă cu mai multă uşurinţă pe tema lucrurilor cu adevărat importante şi astfel soluţiile apar de la sine. Simţul umorului şi sinceritatea celor două fete le sunt de mare folos în această etapă. Ele nu pot rezolva toate problemele, dar când conflictul ia sfârşit, legăturile dintre fete sunt mai solide şi găsesc soluţii noi pentru a îmbunătăţi lucrurile.

Pe parcursul acestor etape, copiii, dar şi părinţii vor putea găsi idei noi pentru a-şi îmbunătăţi propriul mod de a gestiona conflictele. Fiecare familie poate face acest lucru în felul ei, potrivit propriilor ritualuri, respectându-se reciproc. Lilo experimentează şi alte soluţii când încearcă să-l ajute pe Stitch să se calmeze. De pildă, încearcă să-i schimbe gândurile, oferindu-i cafea, invi- tându-l să creeze ceva sau spunându-i o poveste. îi oferă obiective precise, vizuale, precum o fotografie a lui Elvis sau un test de desen pentru măsurarea răutăţii. Toate aceste strategii, create cu multă inventivitate şi inocenţă, nu sunt însă neapărat eficace, dar au meritul de a contribui la menţinerea relaţiei şi la atenuarea conflictelor interioare ale lui Stitch.

Consensul la care se ajunge nu este întotdeauna cel aşteptat, dar relaţia progresează în mod evident.

Mesaje-cheie

• Certurile şi gestionarea lor sunt importante pentru a face o relaţie să dureze.

• Oamenii care se iubesc se pot certa uneori, pentru ca mai apoi să poată discuta în mai bune condiţii.

• Există soluţii pentru a ne calma singuri (să privim altfel Lucrurile, să ne descărcăm tensiunile) sau în doi (să ne apropiem, să discutăm).

Cum procedează Lilo pentru a se calma atunci când este nervoasă?
Ce face Stitch pentru a se calma?
Crezi că Nani şi Lilo se iubesc, deşi se ceartă?

3. DEPĂŞIREA DETERMINISMULUI

I

Stitch a fost creat de Jumba şi a fost programat cu scopul de a face rău în viaţa cât mai multor persoane. EI se confruntă însă cu o situaţie care nu a fost anticipată de creatorul său: acolo unde a aterizat nu există un oraş mare pe care să-l distrugă. Stitch trebuie să-şi găsească, aşadar, singur un nou scop şi, pentru a-şi redefini viaţa, el va trebui să depăşească determinismul creării sale. Numai că nu-i va fi deloc uşor.

După o fază de îndoială şi rătăcire, o va lăsa pe Lilo să preia iniţiativa pentru a-l ajuta să se schimbe. Fetiţa, naivă, îi propune să devină un „cetăţean-model”, precum Elvis. Neavând altă soluţie, Stitch acceptă să se pregătească pentru a deveni o copie a acestei personalităţi perfecte, cum o consideră Lilo. Faptul de a deveni un altul are consecinţe. Nani pierde toate şansele de a obţine o slujbă, iar Stitch face numai prostii, şi natura lui profundă explodează, căci a fost prea mult afectată (vezi scena de pe plajă, în care Stitch cedează nervos).

Nici după acest eşec, Stitch nu ştie cine este: nu poate fi nici monstrul creat de Jumba, nici cetăţeanul-model visat de Lilo. Datorită lui Lilo, Stitch descoperă anumite emoţii (bucurie, tristeţe), unele plăceri (surfingul, ukulelele) şi unele legături

(ataşamentul său faţă de Lilo). Toate acestea nu-l ajută însă; el se simte în continuare pierdut, nu ştie care îi este locul. Simte nevoia să se izoleze pentru a descoperi cine este cu adevărat şi îşi imaginează că, dacă îşi va găsi „familia adevărată”, va găsi şi nişte răspunsuri.

Trecutul său nu-i dă însă pace, Jumba încearcă să-l captureze din nou. încercând să se opună destinului ce i-a fost trasat, Stitch distruge o mulţime de lucruri: casa şi toate relaţiile construite în ultimul timp (cu Lilo şi Nani). Din păcate însă, Lilo plăteşte

preţul acestei nevoi pe care o are extraterestrul de a scăpa de trecutul său, căci ea este răpită de căpitanul Gantu, în locul lui.

în această situaţie, Stitch scoate la iveală adevărata sa natură, fără să-şi mai pună întrebări. El decide să-şi accepte originea şi s-o transforme într-o nouă forţă. Jumba, care a făcut totul până atunci pentru a-l recupera, acceptă, în cele din urmă, cu multă uşurinţă să-i vină în ajutor („Ce? Crezi că, după tot ce ai făcut, te voi ajuta?”; „Da”; „Bine”). El găseşte astfel modalitatea de a o atrage pe Nani de partea sa, punând în evidenţă binele lui Lilo, elementul comun care îi uneşte. Legătura care se creează, în cazul lui Stitch, între originea lui (Jumba) şi noua sa viaţă (Nani) marchează în mod simbolic începutul procesului de acceptare de sine. în această situaţie atipică, Stitch îşi exprimă în egală măsură originea de monstru haotic, care simte nevoia să distrugă (aruncă un camion într-un vulcan), dar şi afecţiunea pe care o are pentru Lilo, pentru viaţă şi creaţie (are grijă să nu mai facă rău nimănui, nici măcar unei muşte). După ce a salvat-o pe Lilo, Stitch pare să-şi fi găsit echilibrul. Nu mai fuge de trecutul său, nici de ceea ce este sau de ceea ce ar putea deveni. îşi acceptă soarta, pe care o va decide preşedinta Marelui Consiliu, şi îşi propune ca de acum înainte să pună interesul comun mai presus de al său. Stitch a ştiut să renunţe la condiţia lui iniţială şi s-a schimbat în profunzime pentru a-şi construi propria identitate. Iar aceasta se vede, căci preşedinta, după ce constată cât de mult s-a schimbat Stitch şi că s-a împăcat cu sine, îşi schimbă verdictul. Ea îşi dă seama că Stitch nu mai este o ameninţare nici pentru el, nici pentru cei din jur, aşa că îi dă voie să rămână pe Pământ.

Faptul că Stitch s-a putut accepta aşa cum e, în pofida dificultăţilor şi determinismului din genele sale, poate fi o sursă de inspiraţie pentru spectator. Povestea lui insuflă speranţa că lucrurile pot fi schimbate, chiar şi atunci când totul pare să fie pré-définit. De pildă, un copil plăpând, căruia i s-a spus întotdeauna

că nu poate face sport, se poate inspira din povestea lui Stitch, pentru a se implica într-o activitate sportivă şi pentru a depăşi, în felul său, determinismul biologic şi social. Astfel, va putea afla cine este cu adevărat: un echilibru unic între ceea ce a fost şi ceea ce vrea să fie, între punctele lui forte şi slăbiciunile sale, între erorile sale şi realizările sale şi, în fine, între acţiunile lui autonome şi sprijinul apropiaţilor săi.

Mesaje-cheie

- Pentru a ne găsi Locul potrivit, o etapă importantă este să ne acceptăm aşa cum suntem.
- Nimeni nu ştie mai bine decât noi înşine cine suntem.
- Pentru a fi fericiţi, trebuie să ne găsim echilibrul interior.

De ce este Stitch tulburat când îşi dă seama că pe insulă nu există oraşe mari?
Stitch este obligat să fie un monstru?
Stitch poate deveni Elvis?
La sfârşitul filmului, Stitch a devenit un cetăţean-model (şi un ins mai înţelept)? Este un monstru? Sau ce altceva ar putea fi?

4. CUM SĂ GESTIONĂM RESPINGEREA

Lilo are parte de un fel de „hărţuire cotidiană”. în mod concret, fetele de vârsta ei râd de ea şi nu se joacă cu ea. Grupul pare să se lase antrenat de o fetiţă mai orgolioasă, dar, la urma urmei, toate o jignesc. Vorbesc urât despre ea („Fetiţa asta e nebună”) şi fug de ea, de parcă ar fi un animal sălbatic şi contagios („Sper că nu eşti turbată”). Nimic din ceea ce face Lilo nu este cum trebuie: poveştile pe care le spune, păpuşa ei, nici măcar „câinele” ei, când îl prezintă pe Stitch. Ea este altfel,

iar fetiţele o fac să plătească foarte scump acest lucru.

Lilo pare să-şi dea seama că problema îi aparţine, în sensul că ea nu seamănă cu ceilalţi („Mă tratează de parcă aş fi diferită”), iar acest lucru o face să fie nefericită. Nu mai ştie cum să reacţioneze şi oscilează între respingerea acestei lumi ostile (violenţă) şi dorinţa de a se conforma (eforturi pentru a se integra). Acest comportament ambivalent, care alternează între agresivitate şi ipocrizie, accentuează latura ei bizară şi sporeşte respingerea. Lilo pare extrem de nefericită atunci când este tot timpul singură, mai ales că îşi doreşte să se joace cu păpuşile, la fel ca toate celelalte fetiţe de vârsta ei. Ea îşi abandonează păpuşa, care este şi ea atipică şi îi seamănă, căci i se pare inutilă de vreme ce nu o ajută să se integreze în grup. Se întoarce însă, îşi recuperează păpuşa şi o strânge în braţe, de parcă ar vrea să scape de cumplitul sentiment de izolare care o macină.

Lilo nu pare să-şi poată ţine în frâu frustrarea, furia şi tristeţea. Se simte neputincioasă, căci toate tentativele de integrare par să fi eşuat până acum. Simţindu-se singură şi având atât de puţine

posibilităţi de a comunica, Lilo cedează şi face „prostii”, fapt care o afectează tot pe ea mai târziu. Violenţa o izolează şi mai mult,

căci nu se mai poate duce nici la cursurile de dans (pentru că a lovit-o pe „şefa” grupei, iar profesorul i-a interzis să mai vină); din cauza repetatelor ei gesturi necugetate, Cobra Bubbles se gândeşte că nu este în siguranţă în custodia surorii ei. Lilo este prinsă într-un adevărat cerc vicios, în care faptul că e diferită o izolează, iar singurătatea o marginalizează.

Ceea ce este interesant în acest film este faptul că, la sfârşit, Lilo nu se împrieteneşte cu cele care-i erau „duşmance”. Ea îşi îndreaptă atenţia spre alt grup (cu Stitch în capul listei), care i se potriveşte mai bine şi care ştie s-o aprecieze aşa cum este. Datorită noilor ei prieteni, Lilo îşi recapătă încrederea în ea şi se simte mai puţin devalorizată de unele remarci răutăcioase care persistă. Mediul în care trăieşte nu se schimbă, dar Lilo se schimbă, îşi modifică percepţiile şi se bucură mai mult de viaţă din momentul în care se acceptă aşa cum este. Acest film oferă posibilităţi interesante pentru a-i ajuta pe copiii care nu ştiu cum să reacţioneze la glumele

proaste care se fac pe seama lor. Evoluţia lui Lilo este liniştitoare, căci ea îi ajută pe copiii care văd

filmul să se simtă mai puţin singuri când sunt respinşi de ceilalţi şi să îşi recapete speranţa, propunându-le soluţii pentru a se simţi acceptaţi. Lilo le arată tinerilor spectatori că lumea nu poate ii întotdeauna schimbată, dar că ei se pot adapta la ea, rămânând în acelaşi timp ei înşişi.

Mesaje-cheie

• Nu ne putem potrivi cu toate grupurile, există însă întotdeauna un grup care ni se potriveşte.
• Este posibil să devenim mai buni pentru prietenii noştri (cum face Stitch), dar este periculos să încercăm să devenim altcineva (ceea ce încearcă să facă Lilo, fără succes, la începutul filmului).
• Violenţa are şanse mai mari să conducă la un mecanism nociv decât la o soluţie.
• încrederea în sine şi acceptarea de sine înlesnesc procesul de integrare.

Lilo are prietene?
De ce râd de Lilo fetele de la cursul de dans?
Ce părere ai despre modul în care reacţionează Lilo atunci când copiii râd de ea?
Ai avut parte de astfel de scene (ai râs de alţii sau alţii au râs de tine)?
Cum reuşeşte Lilo să-şî facă prieteni noi?

5. JOC: COLORĂM EMOŢII

în film, Lilo îl ajută pe Stitch să înţeleagă cât este de

răutăcios, cu ajutorul unui desen: un omuleţ care îl reprezintă şi care este colorat pe trei sferturi în roşu. „Ăsta este nivelul tău de răutate. E foarte ridicat pentru cineva atât de mic ca tine.”

Pe baza acestei scene, eu propun un joc pentru a ne conecta în mod nuanţat cu emoţiile noastre. Uneori, copiilor (şi chiar şi adulţilor) le este greu să recunoască sau să exprime nivelul lor emoţional de la un moment dat. Putem, de pildă, să-l invităm pe copil să-şi coloreze starea emoţională dintr-o anumită zi, cum face Lilo, folosind conturul unui omuleţ schiţat în prealabil, şi să creeze astfel un „contur colorat cu emoţii”. El trebuie să aleagă un cod al culorilor; mai departe răutatea poate fi înlocuită de o culoare pentru tristeţe, durere, bucurie, gelozie sau dragoste, în funcţie de ceea ce pare mai potrivit la momentul respectiv.

Atunci când copilul vrea şi să vorbească despre ce simte, cu atât mai bine, însă latura vizuală şi ludică sunt de ajuns cel mai adesea pentru a-l linişti sau ajuta. Putem repeta jocul „conturului colorat cu emoţii” în mod regulat (zilnic sau săptămânal), pentru a putea observa evoluţia copilului. Este un reper concret de progres care poate fi foarte motivant.

Acest joc poate fi modificat în fel şi chip. Se poate juca cu un copil, cu un adult, de unul singur sau cu cineva care vrea să fie însoţit; coloratul poate fi realizat de unul singur sau în colaborare, pentru a înţelege o emoţie sau pentru a o explica... De voi depinde să găsiţi cele mai potrivite variante!

Secvenţe din cabinet

Cu ocazia unei şedinţe de terapie, o pacientă care se simţea foarte rău de câtva timp mi-a spus că este „plină" de suferinţă. Ştiam că-i

plac desenele animate, aşa că i-am propus jocul „conturului colorat cu emoţii", pentru ca ea să-şi poată exprima vizual această impresie. Prima dată când a colorat omuleţul, a ieşit în întregime negru (culoare pe care o alesese să desemneze tristeţea ei). Atunci şi-a „văzut" pentru prima oară şi cât se poate de clar suferinţa. Această imagine a ajutat-o să înţeleagă cât de nefericită este şi a determinat-o să facă ceva să schimbe Lucrurile, l-am spus să-şi coloreze emoţiile de fiecare dată când ceva pozitiv o face să se simtă mai bine (ceea ce a ales să coloreze cu albastru). La sfârşitul şedinţei, conturul colorat avea deja ochi albaştri, semn că înţelesese bine ce-i cerusem. Cu ocazia şedinţei următoare, omuleţul era negru cu

ochii şi fruntea albastre; în şedinţa următoare şi obrajii au devenit albaştri şi aşa mai departe. Treptat, transformarea culorilor pe suprafaţa omuleţului mi-a dat de înţeles că am de-a face cu o persoană care se reconstruieşte. Pe măsură ce albastrul câştiga teren, ea gândea mai pozitiv. Ba mai mult, a început să caute lucruri pozitive în viaţa ei. Desenele ei transmiteau imaginea unei persoane căreia îi mergea tot mai bine, iar omuleţul devenea din ce în ce mai albastru. în cazul acestei femei, jocul de-a coloratul emoţiilor a creat un adevărat cerc virtuos al stării de bine.

Frumoasa şi Bestia

J

REZUMAT

Date tehnice: 1991, Walt Disney Pictures, 87 min., animaţie tradiţională.

Vârsta ideală: Începând de la 3 ani.

Personaje: Belle, tânără din sat; **Maurice,** tatăl lui Belle, inventator; **Gaston,** cel mai chipeş bărbat din sat; **Bestia,** print blestemat, transformat în bestie de o vrăjitoare; **Big Bob,** [illegible]

Samovar şi **Zip,** ceainic şi copilul ei, o ceşcuţă de ceai foarte curioasă.

Teme abordate:

- **A vedea dincolo de aparenţe.**
- **A avea dreptul la o a doua şansă.**
- **Sentimentul de siguranţă; pur şi simplu nu suntem niciodată cu adevărat**

într-un sat, Belle este o tânără visătoare, pasionată de lectură, care aspiră să aibă o viaţă ieşită din tiparele locului. Ea este curtată de Gaston, un bărbat chipeş şi puternic, dar grosolan şi arogant, pe care Belle încearcă să-l descurajeze. Într-o bună zi, Maurice pleacă la oraş, dar se pierde pe drum, aşa că, văzându-se singur şi rătăcit, se duce să ceară ajutor la castelul blestemat. După ce îşi vine în fire şi nu se mai teme, Maurice îşi dă seama că locuitorii castelului, care sunt obiecte însufleţite, par extrem de primitori. Nu acelaşi lucru se poate spune despre

stăpânul castelului, o bestie înfricoşătoare şi agresivă, care decide să-l azvârle pe Maurice în beci. Când Belle

îl găseşte pe tatăl ei întemniţat şi bolnav, îi propune stăpânului castelului s-o ia pe ea în locul tatălui ei. Bestia ştie că numai o tânără care l-ar iubi cu adevărat şi pe care ar iubi-o la rândul lui ar putea rupe vraja aruncată asupra lui şi a castelului său, aşadar acceptă oferta fetei, dar fără prea multă tragere de inimă.

Belle, după ce pleacă tatăl ei, se simte pierdută şi refuză orice contact cu gazda ei, care pare tot mai nerăbdătoare. Speriată de o criză de furie a Bestiei, Belle fuge, dar întâlneşte o haită de lupi, care sunt gata s-o omoare. Bestia intervine şi o salvează, dar leşină din cauza rănilor pe care i le-au provocat lupii. Belle, impresionată de curajul Bestiei, îl duce înapoi la castel şi îi îngrijeşte rănile. Din acel moment, Bestia şi Belle se înţeleg tot mai bine şi între ei se naşte o adevărată afecţiune. Ocupanţii castelului organizează un bal în speranţa că iubirea dintre cei doi va rupe vraja. Din dragoste pentru Belle, Bestia o lasă să plece, să se ducă la tatăl ei bolnav. în sat, Gaston îi instigă pe toţi locuitorii împotriva Bestiei şi porneşte un atac asupra castelului. Prinţul, care nu mai simte dorinţa de a lupta, e gata să se lase călcat în picioare, dar Belle se întoarce la el. Fericit că şi-a regăsit iubita, prinţul îşi recapătă energia şi îşi înfrânge duşmanul, căruia îi cruţă însă viaţa. Gaston, încăpăţânat, îl atacă din nou, dar îşi pierde viaţa. Prinţul este rănit mortal, dar Belle îi mărturiseşte dragostea. Vraja se rupe imediat, iar Bestia redevine

om, iar obiectele vorbitoare îşi recapătă forma iniţială: de slujitori ai castelului. Viaţa îşi reintră în drepturi, iar Belle şi prinţul ei pot trăi de acum înainte fericiţi împreună.

1. A VEDEA DINCOLO DE APARENTE

[1]

în acest film de animaţie, fiecare dintre cele trei personaje principale ilustrează cât de înşelătoare pot fi aparenţele.

Bestia are toate trăsăturile unui personaj negativ: are dinţi ascuţiţi, gheare, arată ca un animal sălbatic şi trăieşte într-un castel blestemat. Ba mai mult, este prezentat de la început ca un tip agresiv, fără suflet şi plin de ură. Fără îndoială că poate înspăimânta pe oricine, mai ales pe primul venit, adică pe Maurice. în pofida tuturor acestor trăsături respingătoare, el este cel care îl întruchipează pe Făt-Frumos în această poveste.

Belle este o tânără fermecătoare şi liniştită. Aspiraţiile ei („Vreau să trăiesc o viaţă mai interesantă decât asta”) şi comportamentul ei (citeşte mult, îşi petrece timpul visând, nu o interesează căsătoria şi chiar îndrăzneşte să-l refuze pe pretendentul la care râvnesc toate tinerele din sat) par să nu fie pe potriva poziţiei de fată cuminte, aşa cum trebuie să fie la o fată de măritat. Toţi locuitorii din sat o izolează, căci ea este altfel decât se aşteaptă ei: „Frumuseţea ei este fără seamăn. Dar sub chipul ei de înger se ascunde ceva ciudat. Nu seamănă cu nimeni”.

Gaston este singurul pe care nu-l deranjează acest lucru, el o vrea de soţie pe Belle doar pentru că este

frumoasă: „Ea este fericita aleasă cu care mă voi însura [...], singura care este atât de frumoasă şi care are norocul să fie aleasa mea!” Convins că fizicul lui atrăgător şi cele câteva calităţi (precum forţa, siguranţa de sine şi sprijinul necondiţionat al alor săi) fac din el o fiinţă irezistibilă, lui nu-i pasă de părerea lui Belle.

Cei trei protagonişti ilustrează, în felul lor, câte o formă diferită de paradox între ceea ce se vede şi ceea ce este, de fapt, fiecare. Bestia este un prinţ cu chip de monstru, victima unei vrăji, cu chip de călău. Belle este o luptătoare, în loc să fie o femeie frumoasă şi pasivă – aşa cum se aşteaptă societatea –, ea este o salvatoare cu aspect de victimă. Gaston este un monstru cu aspect de prinţ, un călău cu faţă de salvator. Acest trio ilustrează în mod interesant cum pot fi schimbate rolurile atunci când măştile sunt date laoparte.

Numai că a vedea dincolo de aparenţe presupune adesea timp şi este nevoie în egală măsură de o

minte deschisă, dar şi de prudenţă. în povestea noastră, Belle este amabilă şi înţelegătoare, dar nu este atât de naivă încât să creadă că binele domneşte peste tot. Cu Gaston se poartă aşa cum acesta merită, iar prima întâlnire cu Bestia se soldează cu un conflict între ei (fata devine prizoniera monstrului). Acest monstru o îngrozeşte şi îi displace, îi ţine piept cu hotărâre, îl refuză şi nu-i dă ascultare. încearcă chiar să fugă – deşi îşi dăduse cuvântul că n-o va face –, căci ea îl consideră doar un monstru periculos. în pofida tuturor acestor tensiuni dintre ei, Bestia îşi riscă viaţa pentru a o salva din ghearele lupilor, demonstrând astfel pentru prima oară curaj şi omenie. De atunci, atitudinea lui Belle se schimbă. Curiozitatea şi imaginaţia o ajută să înţeleagă şi să accepte binele, chiar şi când se arată în contexte neaşteptate. Deşi continuă să fie prudentă, ea îi permite totuşi Bestiei să o protejeze şi să devină un sprijin pentru ea. Datorită compromisurilor pe care le face fiecare, Bestia se străduieşte să-şi răscumpere vina şi treptat lasă să i se întrevadă bunătatea şi generozitatea. Dorinţa lui de a o face fericită pe Belle, mai întâi pentru a se salva (vrea să rupă vraja) şi apoi pentru că o iubeşte necondiţionat (o lasă să plece la tatăl ei bolnav), îi conferă calităţile unui adevărat erou: este capabil să acţioneze, în pofida dificultăţilor, şi să se schimbe.

Această descoperire treptată şi pozitivă a celuilalt îl poate determina pe spectator să-şi pună întrebări privind propriile prejudecăţi legate de aparenţe şi să-l inspire să se deschidă, cu prudenţă, către ceilalţi. Copilul poate constata că, dacă are răbdare să cunoască pe cineva, este posibil să fie surprins, în sens pozitiv (ca în cazul Bestiei), dar şi negativ (Gaston). Povestea nu ne îndeamnă să vedem binele

pretutindeni, ci susţine ideea că, dacă îi acordăm o şansă unei persoane, îi oferim posibilitatea de a arăta cine este cu adevărat. în această poveste, nu Belle încearcă să vadă dincolo de aparenţe, ci Bestia e persoana care face efortul necesar pentru a se arăta cine este cu adevărat. La începutul poveştii, alchimia între cei doi se poate crea numai atunci când se stabileşte un echilibru între deschiderea binevoitoare a lui Belle şi

J J

schimbarea Bestiei. Lumea îi poate descoperi atunci pe bărbatul care se ascunde în trupul Bestiei şi pe prinţesa care se ascunde în fetişcana ciudată. Transformarea finală ne dă de înţeles că, atunci când iubeşti pe cineva, aparenţele dispar şi lasă locul „chipului" real al fiinţei dragi.

Mesaje-cheie

- Oamenii nu sunt întotdeauna ceea ce par a fi.
- Dacă ne deschidem mintea, îl putem înţelege pe celălalt, îi putem înţelege diferenţele, dar aceasta nu înseamnă că trebuie să acceptăm şi lucrurile care ne displac la el.
- Este important să ne implicăm cât mai mult, pentru a ne elibera de aparenţe, şi să nu ne închidem într-un rol care nu ne aparţine.
- Dragostea ne poate face „frumoşi".

Ce îţi place la Belle/Gaston/Bestie?
Ce nu îţi place la Belle/Gaston/Bestie?

Ţi se pare că Belle e ciudată, aşa cum spun ceilalţi despre ea? De ce Gaston este personajul negativ al filmului, deşi este puternic şi frumos?
Are dreptate Belle când alege Bestia în locul lui Gaston? De ce?

2. DREPTUL LA A DOUA SANSĂ

în primele minute ale filmului, povestitorul ne explică ce i s-a întâmplat Bestiei, odinioară prinţ într-un frumos castel. O vrăjitoare, deghizată în bătrână, a venit la castel şi i-a cerut s-o găzduiască. Tânărul prinţ, pe atunci foarte egoist şi superficial, a refuzat să o primească. Vrăjitoarea a încercat să-i dea o primă şansă şi l-a avertizat că nu trebuie să se ia niciodată după aparenţe.

Chiar dacă pedeapsa poate părea prea severă, vrăjitoarea a încercat, de fapt, să-l ajute pe prinţ. Sau, mai exact, i-a acordat o a doua şansă de a se ajuta singur. Ea nu l-a distrus, ci i-a oferit ocazia să înţeleagă, să înveţe şi să-şi găsească izbăvirea: dacă prinţul acceptă să se schimbe şi să renunţe la egoismul său, îşi va putea redobândi viaţa de om. Datorită vrăjii, el trebuie să-şi asume responsabilităţile, iar faptul că vraja i-a afectat pe toţi locuitorii castelului simbolizează consecinţele comportamentului unui singur om asupra anturajului

său. în cazul prinţului, acesta nu trebuie doar să-şi repare greşeala, ci mai degrabă să se repare pe el însuşi şi astfel pe toţi din jurul său. Oferindu-i posibilitatea de a rupe blestemul prin acţiunile sale, vrăjitoarea îi demonstrează că are încredere în el şi în capacitatea lui de a se schimba şi de a dărui ceva important supuşilor săi, lui însuşi şi viitoarei lui soţii. Pentru a înţelege că aparenţele sunt uneori înşelătoare, Bestia trebuie, la rândul său, să determine pe altcineva să vadă dincolo de aparenţe. Soarta îl sileşte să găsească un remediu nefericirii lui şi să-şi umple sufletul lipsit până atunci de iubire.

în mod simbolic, vrăjitoarea o poate reprezenta pe mamă, care, întristată de aroganţa şi atotputernicia copilului (prinţul), încearcă să-l ajute să devină un om mai bun şi mai fericit. Această pedeapsă sub formă de transformare este foarte evidentă şi deci foarte accesibilă copilului-spectator. Părintele poate iniţia astfel un dialog despre noţiunea de „pedeapsă”, sau mai exact despre nevoia de „reparaţie”, care îi oferă ocazia copilului să se gândească şi să înveţe din greşelile lui, pentru a creşte şi a-i fi mai bine.

După ce este „pedepsit”, Bestia se izolează mai întâi şi se închide în sine, pentru a nu resimţi schimbările impuse de soartă. Are nevoie de timp pentru a conştientiza această nouă realitate. Cu toate acestea, în pofida refuzului iniţial, profită de şansa pe care o are atunci când hazardul (sau poate vrăjitoarea?) i-o trimite pe Belle. Treptat, el acceptă să-şi schimbe obiceiurile, felul în care merge, vorbeşte, mănâncă... îşi redobândeşte calităţile de odinioară (ţinuta, eleganţa, manierele) şi este dispus să accepte noile calităţi, pe care Belle îl ajută să şi le descopere (generozitate, curiozitate, bunătate, simţul umorului). Acest prinţ, care odinioară nu părea să se

gândească decât la el însuşi, este acum

capabil să asculte sfaturile celor din jur, este gata să-şi rişte viaţa pentru altcineva şi, în special, se îndrăgosteşte cu adevărat. Orgoliul său nemăsurat, care a provocat vraja (pedeapsa), dispare pentru totdeauna atunci când Bestia o lasă pe Belle să plece. Prinţul, conştient că vraja nu va mai fi ruptă niciodată dacă Belle îl părăseşte, este dispus de acum să renunţe la salvarea sa prin dragoste, demonstrând astfel că fericirea fetei este mai importantă pentru el decât propria-i existenţă.

Când are loc confruntarea finală pe acoperiş, Gas ton are şi el dreptul la a doua şansă, căci Bestia îi cruţă viaţa. Spre deosebire de Bestie, acesta nu se schimbă, rămâne pradă orgoliului său nemăsurat. El pierde astfel ocazia de a se schimba, iar ceea ce este şi mai rău e că încearcă să comită ireparabilul (o crimă), lucru pentru care va plăti cu viaţa.

Transformarea Bestiei marchează ruperea vrăjii, sfârşitul pedepsei reparatorii. Bestia a ştiut să iubească şi să se facă iubit, a ştiut să-l pună pe „celălalt” mai presus de sine, iar răsplata este la înălţimea eforturilor sale. Prinţul redevine om, la fel şi toti curtenii săi. Castelul este din nou scăldat în lumină şi pare binecuvântat de îngeri (sau de vrăjitoare bune). Lucrurile nu sunt însă ca înainte, căci Bestia a dobândit o inimă capabilă de iubire şi fericire.

Mesaje-cheie

- Fiecare om are dreptul să greşească.
- A avea o a doua şansă presupune să ştii să profiţi de ea (chiar

dacă acest lucru înseamnă să aştepţi momentul oportun).

• Eroul ştie să renunţe la orgoliul său, pentru a se putea schimba.

• Este important să-ţi asumi şi să-ţi înţelegi greşelile, pentru a le repara.

• O pedeapsă reparatorie ne poate ajuta să ne reconstruim.

• Greşeala înseamnă excludere, pedeapsa aduce integrarea.

Ce părere ai despre blestemul vrăjitoarei? Dar despre acea vrăjitoare?

Dacă ai fi în locul ei, l-ai pedepsi şi tu pe prinţ? De ce şi în ce fel?

De ce a ales vrăjitoarea această pedeapsă?

Cum îl poate ajuta pedeapsa pe prinţul-Bestie?

Toată lumea are dreptul la o a doua şansă?

Ce face Bestia pentru ca Belle să-l poată iubi?

De ce se rupe vraja la sfârşitul poveştii?

Crezi că Bestia a înţeles mesajul vrăjitoarei?

3. SENTIMENTUL DE SINGURĂTATE: NU SUNTEM NICIODATĂ CU ADEVĂRAT SINGURI

Filmul *Frumoasa şi Bestia* este în egală măsură povestea a două inimi solitare care îşi găsesc perechea. Bestia este izolat în castelul său; prinţul vrăjit nu mai seamănă cu un om, nu acceptă niciun sprijin, iar singurele persoane din jur sunt, de fapt, nişte obiecte, prin urmare el este singura fiinţă cu adevărat vie din castel. în mod oarecum similar, Belle este şi ea foarte singură la începutul filmului. îl are ca aliat doar pe tatăl ei, dar nu are niciun prieten, nici măcar un animal de companie. Cântecul care ne-o prezintă *(Belle)* evidenţiază această particularitate. Tânăra este înconjurată de locuitorii satului, dar ea

este altfel decât ei („Oamenii sunt ca nişte străini pentru mine”)- Belle şi Bestia sunt, aşadar, amândoi două fiinţe singure în mijlocul tuturor.

Sentimentul de singurătate este universal, îl face pe spectator să se gândească la propria-i experienţă de viaţă, mai ales dacă vizionează filmul într-o perioadă în care se simte izolat. Din păcate, acest lucru este des întâlnit în cazul copiilor şi adolescenţilor (şi chiar al adulţilor în curs de schimbare), care evoluează uneori atât de repede, încât pot avea impresia că sunt singuri în mijlocul tuturor apropiaţilor care nu-i înţeleg. Datorită proiecţiei şi

identificării, cei doi eroi ai acestei poveşti pot deveni o formă de sprijin pentru spectatori, capabili să ii liniştească şi să-i însoţească atunci când se simt singuri. Astfel, spectatorul nu se mai simte singur, căci el împărtăşeşte acelaşi sentiment de izolare cu personajele principale, cu nişte persoane suficient de interesante, încât povestea lor să merite să fie istorisită. în plus, spectatorul reuşeşte să se dezvinovăţească: *iată, şi alte persoane bune pot simţi aceleaşi lucruri ca mine, deci nu doar personajele negative se simt singure.* Apoi, pentru că este un basm, spectatorul ştie de la bun început că Belle şi Bestia nu vor rămâne toată viaţa singuri. Singurătatea lor, care este, fireşte, trecătoare, îl poate determina pe spectator să împărtăşească şi să dezvăluie o formă de tristeţe, fără să-i fie teamă că aceasta îl va copleşi. Chiar dacă uneori se simte diferit şi exclus, povestea îi alimentează speranţa că lucrurile pot evolua şi că este posibil să-şi găsească prieteni care-i seamănă, mai ales dacă

își deschide sufletul pentru a-i primi în viața sa.

Atunci când Belle şi prinţul sunt, în sfârşit,

împreună, eliberaţi de povara singurătăţii, modul în care percep lumea se schimbă de la sine. în mod simbolic, castelul îşi deschide porţile pentru toţi, obiectele din jur redevin oameni, iar cuplul se simte, în sfârşit, înconjurat, în sens propriu şi figurat, de toţi locuitorii regatului.

Mesaje-cheie

- Oricine se poate simţi singur la un moment dat.
- Uneori, cum spunea poetul francez Alphonse de Lamartine, „o singură fiinţă îţi lipseşte, iar fără ea totul e pustiu".
- Sentimentul de singurătate poate reduce capacitatea de a vedea oportunităţile, dar există şi persoane dispuse să ne accepte lângă ele.
- A şti să îţi deschizi sufletul, deşi ţi-e teamă, te ajută să-ţi găseşti perechea şi să vă găsiţi împreună puncte comune.

La începutul filmului, Belle are prieteni?

De ce este singură?

Cum suportă Belle faptul că este diferită de ceilalţi?

Cum se simte Bestia în castelul său la începutul filmului? Cum reuşesc Belle şi Bestia să nu mai fie singuri?

4. FORŢA VISURILOR

Dacă Bestia a ştiut să profite de ocazie pentru a-şi repara greşelile din trecut, Belle a ştiut să-şi joace şansa pentru a-şi trăi visul, încă de la început, ea contrastează cu viaţa tihnită a satului din care provine. în loc să muncească sau să se mărite şi să-şi crească copiii, precum toate femeile din jur, Belle preferă să citească şi să viseze ca un copil. Tot ceea ce face ea se deosebeşte total de ceea ce fac ceilalţi. Datorită lecturilor, ea vorbeşte altfel, înţelege mai bine lumea. Când dă paginile cărţilor, Belle

călătoreşte şi refuză să se conformeze unui mod îngust de a vedea lucrurile şi de a înţelege viaţa. Ea îşi îmbogăţeşte sufletul şi mintea cu experienţele altora, ceea ce o încurajează să accepte aventura care i se oferă. Ceea ce este „ieşit din comun” nu o sperie, căci ea descoperă astfel de lucruri ieşite din comun în fiecare zi în lecturile

ei. Imaginaţia atât de bogată a Iui Belle, alimentată de cărţile pe care le citeşte, o îndeamnă să viseze la o altfel de viaţă. Iar visul ei se transformă încetul cu încetul într-un obiectiv. Faptul că are un scop clar şi motivant o ajută să refuze fără nicio reţinere propunerile care i se fac, precum cea a lui Gaston. Belle ştie ce contează pentru ea („un prieten care să mă înţeleagă şi sute de cărţi”) şi ce depinde de ea („nu-mi pierd vremea cu tot felul de bârfitori”). Nu-i pasă dacă oamenii o evită şi nu-i mai vorbesc, ea vrea să se simtă în largul ei şi preferă să nu le dea atenţie. Viziunea ei limpede şi personală despre viaţă îi permite să-şi recunoască visurile atunci când ele devin realitate.

Deşi şi-a stabilit nişte obiective atât de precise, tot mai are de-a face cu mistere şi surprize uneori, care o pot destabiliza. Bestia nu seamănă deloc cu ceea ce-şi imagina Belle: „Nu seamănă deloc cu Făt-Frumos”. Treptat, ea ajunge să recunoască în această nouă relaţie tot ceea ce are cu adevărat valoare pentru ea: un prieten şi speranţa unei vieţi diferite („Tu, dragă prietene, [...] mi-ai zâmbit, dar ieri încă nu observasem”). îi este cu atât mai uşor să accepte dramul de necunoscut şi aventura din povestea ei, căci este pregătită pentru asta datorită lecturilor ei, ba, mai mult, de acum înainte, devine eroina acestor întâmplări: „Ceea ce trăiesc este cel mai pasionant roman şi toată povestea asta mă încântă”.

Această sete de lectură, prezentată în poveste ca o calitate esenţială a lui Belle, poate stârni sau încuraja la unii copii dorinţa de a citi. în plus, părinţii ar putea discuta cu ei despre noţiunea de „vis”, în sensul de evadare, de proiecţie, cu ajutorul imaginaţiei, într-un viitor luminos. Totul începe cu un vis... Asta nu înseamnă însă că toate visurile se împlinesc, dar, dacă învăţăm să visăm şi să recunoaştem indiciile care ne conduc spre împlinirea lor, este posibil să ne

construim o viaţă pe gustul nostru.

Mesaje-cheie

- Lectura poate dezvolta imaginaţia şi o minte deschisă.
- Dacă visăm cum vrem să fie viaţa noastră, avem şanse mai mari să ne trăim la un moment dat visurile.
- Pentru a ne atinge obiectivele, trebuie să ţinem minte ce are cu adevărat valoare şi să ştim să ne adaptăm La detalii.

De ce îi plac lui Belle atât de mult cărţile?
La începutul filmului, ce viaţă visează ea să trăiască? La sfârşitul filmului, viaţa ei seamănă exact cu visurile ei? Este important să existe diferenţe?
Ce înseamnă o viaţă de vis pentru tine?
Vrei să-ţi povestesc visurile mele din copilărie?

5. JOC: „CONSTRUIEŞTE-ŢI VISURILE"

Belle visează să aibă un prieten care s-o înţeleagă. Bestia visează dragoste şi iertare. Oare spectatorii îşi cunosc la fel de bine visurile? Acest joc îi invită pe copii să deseneze, ceea ce îi face să viseze. Astfel, ei se pot distra, stimulându-şi, totodată, imaginaţia, creativitatea şi capacitatea de a se proiecta într-un viitor care să le semene, ceea ce le va spori şi optimismul. Acest joc este cu atât mai interesant cu cât, până la circa 7 ani, copiilor le este greu să se proiecteze în viitor, noţiune care este încă prea abstractă pentru ei. Desenul este, aşadar, o soluţie interesantă pentru a le da un reper vizual, concret, pentru a-şi putea reprezenta un viitor mai mult sau mai puţin apropiat, mai mult sau mai puţin real. Pentru a facilita această abordare, părintele poate propune teme specifice, bazate pe visurile copilului:

- pe termen scurt: „îţi poţi desena ziua la care

visezi pentru mâine? Dar weekendul, cum ar arăta?”

• pe termen mediu: „îmi poţi desena vacanţa la care visezi? Dar Crăciunul la care visezi?”

• pe termen lung: „îmi poţi desena casa la care visezi? Ocupaţia la care visezi? Familia visurilor tale?”

• ceva imaginar: „Să ne închipuim că nu există nicio limită; cum arată lumea la care visezi?”

Faptul că jocul este ghidat (pentru că propunem o temă) favorizează o minte deschisă, oferind căi noi de explorare în creaţie. Acest joc este un excelent vector de comunicare, căci părinţii vor fi atenţi la opera copilului lor şi îi pot chiar ajuta pe cei mai mici să-şi concretizeze ideile pe hârtie. De altfel, părinţii pot profita de ocazie pentru a desena şi a-şi povesti propriile visuri, pe care le-au împlinit deja sau pe cale să fie realizate; la fel, părinţii pot discuta despre alte visuri personale, care nu vor deveni, probabil, niciodată realitate, dar care au avantajul de a le face bine când se gândesc la ele. Când un părinte se implică în joc cu copilul şi foloseşte desenul pentru a vorbi despre sine – continuând totuşi să-şi asculte copilul –, îi transmite acestuia că este o persoană

capabilă să se implice, să se proiecteze şi să împărtăşească cu el tot felul de lucruri. Acest model de comunicare îl poate determina pe copil să mărturisească anumite secrete şi să se implice în joc. în plus, copilul, chiar dacă numai ascultă sau doar observă, se îmbogăţeşte cu experienţa de viaţă şi emoţiile transmise de părinţi. El descoperă o lume nouă, ca atunci când citeşte o carte pasionantă.

Cu cât visăm mai mult, cu atât mai mari sunt şansele noastre ca visurile să devină realitate. Dacă obiectivele ne sunt clare în minte, acestea devin mai concrete şi mai uşor de atins. Copilul (şi adultul) care ştie mai bine ce vrea se gândeşte cu mai multă uşurinţă la felul în care îşi poate atinge obiectivul şi ştie pentru ce anume face eforturi, ceea ce îl responsabilizează şi îl motivează să reuşească. Expresia artistică a obiectivului avut în vedere are avantajul de a-l concretiza, de a crea o imagine dintr-o idee, un reper care se păstrează şi se ţine minte mai uşor. Cu atât mai mult cu cât creierul interpretează în mod similar o situaţie trăită sau imaginată: dacă visăm la o reuşită, putem resimţi în mod real emoţiile pozitive, ceea ce ne sporeşte treptat încrederea în sine. Altfel spus, cu cât copilul îşi imaginează mai mult că reuşeşte, cu atât mai mult îi cresc sansele de a crede în el şi de a fi mai motivat. Este deci

- interesant să-l invităm să se exprime cât mai des despre cum îşi vede viitorul, plecând de la desene, pictură, sculptură (modelaj în plastilină) şi chiar de la texte scrise (în cazul celor mai mari)... Toate acestea trebuie făcute în joacă, beneficiind de implicarea părinţilor, dar fără să-l forţăm pe copil să se exprime dacă nu vrea. Căci menirea jocului este

întotdeauna de a ne distra.

IX.

Regele Leu

Date tehnice: 1994, Walt Disney Pictures, 89 min., animaţie tradiţională.

Vârsta ideală: începând de la 4 ani.

Personaje: Mufasa, regele ţinutului Leilor; **Simba,** fiul lui Mufasa şi viitor rege; **Nala,** tânără leoaică, prietena lui Simba; Zazu$_r$ pasăre vorbitoare însărcinată să supravegheze regatul şi pe Simba. La nevoie; tronul; hienele, un trio care îl urmează pretutindeni pe Scar, în speranţa că se vor alege cu hrană fără efort; Timón, o mică suricată, care îl „adoptă" pe Simba în junglă, împreună cu **Pumbaa,** un mistreţ cu suflet mare, adepţi ai filosof iei *hakuna matata* (nu-ţi face griji).

Teme abordate

- **Ciclul vieţii.**

REZUMAT

Simba, fiul regelui Mufasa, tocmai s-a născut. Toate animalele sunt reunite pentru ceremonia prezentării moştenitorului, cu excepţia lui Scar, care îl consideră pe Simba un obstacol în calea accederii sale la tron. Prin urmare, îndată ce are ocazia, Scar profită de curiozitatea şi de orgoliul lui Simba, pentru a-l incita să se pună în pericol. Simba şi Nala scapă o zi de supravegherea lui Zazu şi se duc în cimitirul elefanţilor. Acolo, cad într-o cursă şi sunt atacaţi de hiene, dar sunt salvaţi prin intervenţia lui Mufasa. Regele profită pentru a-i transmite fiului său o parte dintre cunoştinţele sale şi pentru a consolida şi mai mult legătura deja strânsă dintre ei. Peste puţin timp, Scar reuşeşte să creeze o situaţie în care nepotul său este singur pe fundul canionului, pe unde trecea o cireadă de antilope. Se duce apoi după Mufasa, căruia îi spune că fiul său e în pericol. După ce îl salvează pe Simba, Mufasa încearcă să iasă din canion, dar fratele lui îl împinge înapoi şi astfel îl

ucide. Simba, care nu a văzut scena, găseşte trupul lipsit de viaţă al tatălui său. Scar îl face să creadă că el este vinovat de această dramă şi-i spune să fugă din ţinut. Simba îşi ascultă unchiul şi pleacă în deşert. Acolo este găsit de Timon şi Pumbaa, care îl cresc ca pe unul de-al lor, potrivit filosofici *hakuna matata* (nu-ţi face griji). Departe de ai săi şi de trecutul său, Simba devine mare şi puternic. în timpul absenţei lui, Scar a preluat puterea ţinutului leilor şi, cu ajutorul hienelor, l-a ruinat. Nala îl regăseşte întâmplător pe Simba şi îl imploră să se întoarcă, dar el se teme. Rafiki intervine şi-l face să înţeleagă cât este de importantă poziţia lui actuală în ciclul vieţii. Simba, susţinut de amintirea tatălui său şi de noii săi prieteni, se întoarce în tinutul leilor. Unchiul său încearcă încă o dată să-l acuze că şi-a ucis tatăl, apoi, convins că a câştigat partida, îşi mărturiseşte crima. Furios peste poate, tânărul leu reuşeşte să-l elimine pe unchiul său, dându-l pradă hienelor. Simba devine noul rege, iar animalele revin în ţinutul leilor, care-şi recapătă treptat frumuseţea. Iar pentru a completa ciclul vieţii, Simba şi Nala le prezintă animalelor noul moştenitor al regatului.

1. CICLUL VIEŢII

Filmul începe cu scena în care Simba este prezentat ca urmaş al tronului şi se încheie cu naşterea urmaşului lui Simba – aceste

secvenţe (plus muzica de fundal) ilustrează ciclul vieţii, tema cea mai importantă în această poveste. Această reprezentare îl poate ajuta pe copilul-spectator să înţeleagă că face parte dintr-un tot, dintr-un ansamblu mai mare decât el, care merge tot timpul înainte. Chiar dacă viaţa unui individ poate fi mai scurtă (precum cea a lui Mufasa) sau mai lungă, viaţa în sens larg este eternă.

Personajele se nasc şi mor şi îşi transmit valorile esenţiale. Mufasa îi împărtăşeşte lui Simba ideea că echilibrul naturii este delicat şi că trebuie respectat şi apărat. Leul mănâncă antilopa, dar şi el, după moarte, se întoarce în pământ şi devine iarba care hrăneşte o altă antilopă, care, la rândul ei, va hrăni, poate, un alt leu. Fiecare lucru se află la locul său în acest „ciclu etern”. în mod simbolic, natura încetează să prospere când Simba încearcă să fugă şi renaşte când el îşi reia locul. Dacă copilul înţelege că face parte dintr-un echilibru armonios, el va înţelege cu uşurinţă ce impact au acţiunile sale asupra mediului (social şi ecologic).

în plus, prin intermediul tânărului leu pe care îl vede

evoluând pe parcursul diferitelor etape, copilul poate înţelege că a învăţa, a înţelege, a trăi, a transmite şi aşa mai departe sunt etape ale procesului natural de creştere.

Mesaje-cheie

- Ciclul vieţii este etern.
- Echilibrul trebuie păstrat, pentru a menţine armonia.
- A creşte este o etapă firească a vieţii, prin care copilul învaţă să-şi înţeleagă lumea pentru a trăi mai bine în ea şi pentru a-şi transmite mai târziu experienţa.

Ce se întâmplă la începutul filmului? Dar la sfârşit?

Care sunt punctele comune ale acestor două scene?

Care sunt deosebirile?

Ce sărbătoresc animalele în aceste două scene? De ce este important să se sărbătorească acest lucru?

Viaţa se opreşte în loc atunci când moare Mufasa?

Cum îi poate transmite Mufasa fiului său experienţa sa, după moarte?

De ce moare natura când Scar îi ia locul regelui?

Cum îţi explici că totul reînvie când se întoarce Simba?

Cum poţi tu păstra, în felul tău, echilibrul vieţii?

2. DOLIUL DUPĂ PIERDEREA UNUI APROPIAT

Filmul, după ce le-a îndreptat atenţia spectatorilor asupra vieţii în sensul larg al cuvântului, se concentrează asupra unei vieţi anume: aceea a lui

Simba.

Simba nu se teme de nimic, pentru că îşi imaginează că îl va avea întotdeauna alături pe tatăl său, pentru a-l îndruma: „Tată? [...] Nimic nu ne va despărţi niciodată, nu-i aşa?” Mufasa, cu multă bunăvoinţă şi înţelepciune, îi vorbeşte despre ordinea firească a lucrurilor şi îl pregăteşte cu multă grijă pe fiul său (şi pe spectator) pentru sfârşitul care va să vină: „Timpul pe care-l petrece un rege la conducerea ţării seamănă cu drumul pe care-l străbate soarele de la răsărit la apus. într-o bună zi, soarele va apune pentru mine şi va răsări pentru tine, noul rege”. Deşi moartea lui Mufasa este prematură, ea este anunţată ca un fenomen natural şi inevitabil. Moartea unui personaj principal este destul de frecventă în filmele de animaţie, dar, spre deosebire de alte filme, în *Regele Leu* este abordată în mod deschis. în filmul *Bambi,* de pildă, moartea mamei este sugerată de un foc de armă. Trupul ei nu ne este arătat şi, în pofida suferinţei eroului şi a decorului îngheţat, primăvara revine repede în poveste, fără să vedem cum a trăit şi a depăşit Bambi acest eveniment nefericit, în *Regele Leu,* scena morţii lui Mufasa ne este arătată cât se poate de clar, iar trupul lui rămâne mult timp pe ecran (chiar dacă efectul este atenuat de iluzia somnului). Datorită acestor scene de impact, copilul poate vizualiza cu uşurinţă un proces care se petrece deseori departe de el şi care poate părea neclar şi îndepărtat. în realitate, în caz de doliu, copilul se confruntă în primul rând cu absenţa persoanei iubite, cu golul şi cu tristeţea din jur. în film, copilul vede o poveste care are sens, care beneficiază de un început şi un sfârşit fericite. Drumul e greu, iar chinurile lui Simba sunt îndeajuns de evidente, pentru a permite

identificarea cu personajul. Copilul se poate simţi mai puţin singur şi se poate regăsi în acest leuţ pierdut şi abandonat, care devine rege, datorită curajului său şi în pofida uneltirilor unchiului său. Căci acest film, ca orice basm, ne propune o rezolvare pozitivă în cazul unei situaţii care, atunci când o trăim, poate părea fără ieşire. Filmul îi oferă astfel copilului o alternativă la durere, îi oferă ideea că oricând există posibilitatea ca lucrurile să se schimbe, chiar în bine. Pentru a ajunge la acest final fericit, Simba trebuie să străbată un drum iniţiatic anevoios, cu mai multe perioade de doliu, care îl ajută să crească, atât în sens propriu, cât şi figurat.

A. ŞOCUL ŞI NEGAREA

Atunci când găseşte trupul tatălui său, Simba nu înţelege imediat ce s-a întâmplat. încearcă să se convingă că tatăl lui doarme: „Tată, hai, trezeşte-te! Trebuie să te ridici”. Nu ştie ce să facă, aşa că se ghemuieşte lângă el, aşa cum făcea când totul mergea bine în grota familiei. Este şocat şi refuză să accepte inevitabilul, preferă să-şi facă iluzii. Dar somnul lui Mufasa e veşnic şi numai intervenţia lui Scar îl trezeşte pe Simba la realitate. Comportamentul iniţial, detaşat de realitate, al lui Simba poate aminti de acela al unui copil care nu ştie cum să reacţioneze după un soc şi are nevoie să fie lăsat o vreme să-şi revină.

într-o anumită măsură, faza negării durează mult timp în cazul lui Simba. Chiar dacă a acceptat ideea că tatăl a murit, continuă să evite realitatea şi se refugiază în filosofía *hakuna mutata.* în acest film, această fugă de realitate îi permite lui Simba să aibă la dispoziţie timpul necesar pentru a asimila drama care s-a produs. Ea îi amână durerea şi îi oferă o

pauză, care nu poate dura, dar care are avantajul că îl ajută să se reconstruiască o vreme. Părintele poate profita şi îi poate spune copilului că poate proceda la fel, numai că la un moment dat va trebui totuşi să accepte realitatea, căci e periculos să o refuze prea mult timp.

B. VINOVĂŢIA

în cazul unui doliu, persoana care jeleşte trebuie să reînveţe să trăiască în absenţa fiinţei dragi pierdute. Ea se gândeşte deseori cum s-au petrecut lucrurile şi dacă ar fi putut face ceva care să fi schimbat derularea evenimentelor. în *Regele Leu,* naşterea sentimentului de vinovăţie este accentuată în mod explicit de intervenţia personajului negativ: „Regele a murit... dacă n-ai

fi fost tu, el ar fi fost încă în viaţă". Simba, în realitate nevinovat, suportă imediat consecinţele aceste acuze, căci este silit să fugă şi să se pună în pericol. Copilul-spectator poate înţelege cu uşurinţă că vinovat de moartea regelui nu este Simba, ci Scar, dar că sentimentul de vinovăţie poate fi resimţit chiar şi de un erou (Simba). Identificându-se cu Simba şi trecând de partea lui, copilul poate deveni mai indulgent cu sine, de parcă ar vrea să îndrepte o nedreptate care este extrem de clară pe ecran: „Dacă este atât de limpede că nu este vina lui Simba (chiar dacă el se crede vinovat), poate că nu e nici vina mea (chiar dacă eu consider că sunt vinovat)".

C. TRISTEȚEA

Odată ce Simba înţelege că nimeni nu-i va veni în ajutor tatălui lui, se întristează şi plânge. Suferinţa tânărului leu se manifestă, mai tot timpul în film, prin lacrimi şi suspine. Atunci când Timon şi Pumbaa îl găsesc în deşert, Simba este supărat,

suferinţa nu-i dă pace („Este deprimat”). Uneori, ascundem această emoţie, care pare evidentă în caz de doliu, de teamă să nu părem prea slabi şi/sau siliţi să ne conformăm regulilor unei societăţi în care se consideră că viaţa trebuie să meargă mai departe şi că nu avem timp de pierdut. Simplul fapt că vede un personaj care este totuşi puternic şi curajos îl poate linişti pe copil şi îl ajută să înţeleagă că lacrimile au, şi ele, importanţa lor.

D. NEGOCIEREA

Atunci când Rafiki îl regăseşte pe Simba în oaza lui, îi

dă de înţeles mai întâi că tatăl lui încă trăieşte. Această dezvăluire reînvie în Simba o speranţă latentă. Aleargă în urma mandrilului, de parcă şi-ar urma propriile visuri. El îşi imaginează, în disperarea lui, că va găsi o soluţie magică şi uşoară pentru drama sa. în general, perioadele de negociere sunt scurte, dar destul de obişnuite în procesul de doliu; persoana în doliu încearcă să se agaţe de speranţa că va regăsi persoana iubită. Revenirea la realitate este uneori brutală, dar persoana îndoliată nu poate merge înainte decât dacă conştientizează faptul că nu mai este posibilă o reîntoarcere în trecut. în *Regele Leu,* Simba este mai întâi decepţionat când constată că Rafiki nu i-a spus adevărul. Mufasa există, ce-i drept, dar numai în sufletul şi în mintea lui. Această descoperire, deşi dureroasă, este şocul necesar, care-l ajută treptat pe Simba să-şi dea seama că trebuie să se schimbe. Acest exemplu îi poate linişti pe copii, dându-le de înţeles că negocierea este firească în perioada de doliu. Părintele care observă această fază la copilul său îi poate fi alături cu bunăvoinţă şi-l poate ajuta să accepte un adevăr care-i va fi de folos pentru a merge înainte („Persoana dragă care te-a părăsit trăieşte în tine”).

Lui Simba îi este foarte greu să-şi accepte furia. El îşi imaginează că numai el este vinovat de moartea tatălui său, prin urmare nu poate fi furios decât pe sine. Nu poate da frâu liber furiei, căci asta înseamnă să se pună în pericol. Preferă să înlocuiască această furie distructivă şi zadarnică cu filosofia *hakuna matata.*

Numai că, atunci când Simba o vede pe mama lui foarte slăbită, furia îl cuprinde din nou şi explodează când Scar mărturiseşte că el l-a ucis pe rege. Furia lui Simba capătă sens: ea se manifestă, pentru a restabili echilibrul. Simba îi dă frâu liber, pentru a se putea impune în faţa adversarilor săi (în sens propriu şi figurat). El îşi dirijează furia în mod constructiv.

Pentru părinte, fazele de furie ale copilului sunt uneori obositoare şi chiar greu de gestionat, dar, într-o oarecare măsură, ele activează energia necesară pentru a face faţă şi a-şi regăsi controlul. Părintele, fără a nega importanţa emoţiei, îşi va putea ajuta copilul să-şi reorienteze furia spre ceva constructiv (sport, muzică, desen, căutarea unor soluţii, reafirmare...). Trebuie s-o spunem din nou: totul este o chestiune de echilibru: prea multă furie sau deloc indică o anumită dificultate de a depăşi o etapă, iar dialogul poate rezolva acest lucru.

F. ACCEPTAREA

Când Simba intră în faza de acceptare, se instaurează un nou echilibru intern şi extern. El îşi regăseşte poziţia de rege, natura revine la viaţă, iar animalele se întorc în ţinutul leilor. în ritmul său,

Simba a traversat diferite etape, fiind susţinut de resurse neaşteptate şi transformând absenţa dureroasă a tatălui său într-o prezenţă interioară binevoitoare.

Pe parcursul întregului film, Simba trăieşte în felul său doliul după tatăl său. Această poveste oferă un exemplu şi nişte puncte de reper care îi pot linişti pe copil şi pe părinte în privinţa propriilor experienţe de viaţă, fără să fie însă un ghid de urmat pas cu pas. Procesul de doliu necesită timp şi fiecare persoană trece prin diferite etape, într-un ritm propriu şi într-o succesiune personală, în plus, trebuie să subliniem că etapele de doliu se pot aplica oricărei forme de pierdere dureroasă, fie că e vorba despre o persoană, o stare sau chiar despre o idee. în timpul unui divorţ, de pildă, copilul trebuie să treacă printr-o perioadă de doliu pentru pierderea vieţii familiale anterioare; el va parcurge diferite etape înainte de a accepta noua viaţă. Uneori, anumite tipuri de doliu le pot părea banale adulţilor, de exemplu doliul după pierderea unei relaţii amicale („Nu vrea să mai fie prietenul meu"), dar aceste procese sunt esenţiale pentru copil. în acest caz, fiecare etapă pe care o trăieşte copilul are importanţa sa.

Pentru a încheia cu tema doliului, filmul *Regele Leu* poate fi un suport interesant pentru a răspunde întrebărilor fireşti ale copilului despre ceea ce se petrece după ce murim. Imaginile de „după viaţă" sunt numeroase şi uşor de interpretat pentru a transmite ceea ce pare important şi în acord cu convingerile sale: după ce a murit, Mufasa stă întins pe pământ (A *redevenit ţărână, este în pământ, intră în cercul vieţii şi ajută iarba să crească...), este* în cer (E *în paradis, într-o stea, în spaţiu, cu strămoşii lui, în nori...)* şi în reflecţia lui Simba *{El trăieşte acum în tine, în inima ta, în amintirile tale, reîncarnat...).* Copilul are nevoie de răspunsuri (deschise discuţiei) pentru a-şi descoperi propriile convingeri şi a trăi cât mai potrivit doliul. Cuvintele asociate cu imagini îl

fac să înţeleagă mai uşor lucrurile şi îl liniştesc, oferindu-i un cadru (chiar şi imaginar) pentru o situaţie greu de conştientizat. Dacă găseşte modalitatea de a-l integra pe defunct în noua sa viaţă, îi va fi mai uşor să accepte pierderea. Pentru Simba, acest lucru este posibil numai

atunci când înţelege că trecutul nu mai există aşa cum era, dar că poate fi păstrat datorită prezenţei (în mintea sa) a tatălui său, care încă îl însufleţeşte. Scena în care Simba îi vorbeşte tatălui
său care este în cer poate constitui pentru copil un dialog interior liniştitor. Aceasta poate fi o modalitate de a păstra legătura cu defunctul dincolo de moarte, rămânând în acelaşi timp ancorat în realitate. Părintele şi copilul pot profita, aşadar, de suportul oferit de acest film, pentru a-şi împărtăşi şi a-şi îmbogăţi viziunea despre lucrurile respective şi pentru a crea noi resurse imaginare (convingeri) şi reale (să se asculte reciproc).

„Simba, am să-ți povestesc ce-mi spunea tatăl meu. Privește cerul. Regii din secolele trecute ne privesc din înaltul stelelor. [...] De fiecare dată când te vei simți singur, nu uita că toți acești regi vor fi aici pentru a te îndruma. Iar eu voi fi printre ei."

Mesaje-cheie

- Doliul este un proces personal.
- Pentru a ajunge la acceptare, fiecare persoană parcurge mai multe etape.
- Iată câteva dintre aceste etape: şocul, negarea, vinovăţia, tristeţea, negocierea şi furia.

• A vorbi despre „lumea de dincolo" ne poate permite să ne împărtăşim convingerile şi să creăm resurse.

Cum reacţionează Simba după moartea tatălui său? Ce face apoi?
A făcut bine Simba că a fugit?
Este Simba vinovat de moartea tatălui său?
Sîmba este încă trist când se află în oază cu Timon şi Pumbaa?
Cum reuşeşte Simba, în cele din urmă, să accepte moartea tatălui său?
îl înţelegi pe Simba? Crezi că ai fi procedat la fel ca el? După părerea ta, ce se întâmplă după ce murim?

---

3. FILOSOFIA *HAKUNA MATATA*

în filmele de animaţie, moartea tatălui simbolizează deseori trecerea eroului la vârsta adultă. în *Regele Leu* însă, Simba este doar un copil şi nu este încă pregătit să facă faţă responsabilităţilor sale. Timon şi Pumbaa îi oferă un refugiu atât fizic (un loc sigur), cât şi psihic *(hakuna matata):* „Asta înseamnă că îţi vei trăi viaţa fără nicio grijă".

La fel ca dictonul latin *cârpe diem* sau acel „supercalifragilis- ticexpialidocious" din Alury *Poppins,* această expresie ne permite să ne extragem din greutăţile vieţii cotidiene, să renunţăm la ceea ce ne copleşeşte, pentru a ne bucura de clipa prezentă, şi să nu observăm decât ceea ce este pozitiv. Aceasta este o stare de spirit salvatoare, o filosofic de viaţă care ne poate linişti, destinde şi reconforta. Timon şi Pumbaa, salvându-l pe Simba, îi redau dorinţa de viaţă, energia, o nouă familie, un rol şi încrederea. Această etapă, absolut necesară pentru el, îi permite să crească şi să se construiască în pofida rănilor sale. în mod simbolic, episodul din film în care se cântă

cântecul *Hakuna Matata* ni-l arată pe micul leu cum devine adolescent, apoi adult, în ritmul acestei filosofii vesele. Pentru copiii mici, această scenă este cu atât mai limpede cu cât ea le permite să înţeleagă mai bine trecerea de la o vârstă la alta şi menţinerea legăturii între personajul Simba-copil şi Simba-tânăr adult, care seamănă mult cu Mufasa. Părintele şi copilul-spectator vor putea folosi aceste cuvinte magice pentru micile accidente (jurituri) zilnice şi îşi vor putea păstra zâmbetul pe buze. Puteţi cânta cântecul în familie, căci aşa veţi destinde atmosfera şi veţi reveni la lucrurile agreabile.

Pentru Simba, rana este profundă şi, chiar dacă îi este bine acum, nu poate da uitării viaţa din trecut: tristeţea i se simte în glas când vorbeşte despre tatăl lui şi despre viaţa lui pe când acesta mai trăia. Viziunea lui Timon asupra lucrurilor – „Fără legi, fără responsabilităţi! [...] Şi ceea ce e cel mai bine, fără

griji!” – nu pare să funcţioneze pentru tânărul leu. Oaza odihnitoare are nişte limite. Simba, speriat de schimbare, dar plin de energie şi de forţă, îşi poate asuma responsabilităţile atunci când va fi pregătit. în mod simbolic, această fază de latenţă în care trăieşte Simba poate aminti de *Frumoasa din pădurea adormită* sau de *Albă-ca-Zăpada şi cei şapte pitici,* în care eroinele stau adormite atât timp cât este necesar să ajungă la maturitate şi să devină responsabile pentru viaţa lor. Povestea subliniază importanţa acestei perioade, pentru a creşte şi a deveni mai puternic înainte de a ajunge la vârsta adultă; filmul ne aminteşte că în viaţa unui om fiecare fază are importanţa ei şi că nu este de dorit să vrei să te maturizezi prea repede, căci poate fi periculos.

Atunci când Simba este îndeajuns de matur pentru a putea prelua puterea, ţinutul leilor îşi recapătă frumuseţea de altădată, seamănă cu oaza verde pe care a lăsat-o în urmă, iar Timón şi Pumbaa, întruchiparea *hakuna matata,* îl însoţesc de acum peste tot. în cele din urmă, Simba a găsit echilibrul între dificultatea responsabilităţilor sale (foarte multe griji) şi dezinvoltura *hakuna matata* („nicio grijă”). Cele două extreme nefiind compatibile, el a ştiut să găsească o cale de mijloc. Pe baza acestui exemplu, părintele şi copilul se vor putea întreba împreună cum este echilibrul lor în prezent şi cum va fi dacă vor pune accentul pe următoarele două aspecte: „relaxare” şi/sau „responsabilizare”.

Mesaje-cheie

- Atunci când profităm de plăcerile simple, ne calmăm mintea şi corpul.
- Putem alege să ne păstrăm zâmbetul pe buze, chiar şi în

pofida neplăcerilor cotidiene.

- Dacă ştim să găsim resursele interioare necesare, ne putem odihni şi ne putem redobândi energia pentru a descoperi soluţii noi.
- Dacă ne acordăm timp pentru a asimila fiecare etapă a vieţii, vom fi mai puternici.
- Fiecare etapă înseamnă plăceri noi şi responsabilităţi noi.
- Fiecare om îşi poate găsi echilibrul.

Ce înţelegi prin filosofía *hakuna matata!*

Cum au reuşit Timón şi Pumbaa să-l ajute pe Simba?

Crezi că Simba ar fi trebuit/putut să se întoarcă imediat pentru a ocupa tronul tatălui său?

Oare Simba ar fi putut fi mai fericit dacă ar fi îmbrăţişat *hakuna matata* **pentru totdeauna?**

Crezi că tu respecţi (eu respect) în viaţa ta (în viaţa mea) *hakuna matata?*

Ce **ar spune Timón şi Pumbaa dacă s-ar confrunta cu cutare sau cutare problemă?**

4. ACCEPTAREA GREŞELILOR

Simba, asemenea tuturor copiilor, face greşeli din care învaţă şi creşte. E foarte apropiat de tatăl său, este fascinat de cât de multe lucruri ştie acesta şi e tentat în acelaşi timp să descopere de unul singur lumea din jur. Este încântat de statutul său de moştenitor şi crede, deşi este încă prea tânăr, că este deja puternic şi capabil de orice. Acest elan îl determină să nu-şi asculte părintele şi să facă greşeli; se aruncă cu capul înainte în capcana întinsă de unchiul său, care a înţeles cum să profite de orgoliul lui Simba pentru a-l pune în pericol. La

cimitirul elefanţilor, Simba dă dovadă de curaj în confruntarea cu hienele care-l atacă, dar foarte curând nu mai poate face faţă şi scapă cu viaţă doar datorită intervenţiei tatălui său. Această eroare de judecată i-ar fi putut costa scump pe Simba şi pe Nala, care l-au urmat. Leului îi este ruşine de purtarea sa şi înţelege, deşi este foarte tânăr, cât de important este să-şi asculte tatăl.

Acest exemplu de tentativă de emancipare prea timpurie îl poate determina pe copilul-spectator să se întrebe, înainte să încerce să facă lucruri noi de unul singur, care-i sunt capacităţile şi dacă e pregătit pentru ele. Limitele fixate de părinţi sunt benefice pentru binele său. Ele îl protejează de pericol, până atunci când va fi capabil să facă anumite lucruri de unul singur. Urmarea filmului ne arată că Simba, după ce s-a maturizat îndeajuns, reuşeşte să le ţină piept cu succes hienelor şi unchiului său. Acest exemplu îi poate sugera copilului că uneori este bine să renunţe la anumite dorinţe sau să ceară ajutor, cel puţin până când va veni momentul potrivit să se descurce singur.

Greşeala lui Simba are sens în evoluţia lui, căci îl

învaţă ce înseamnă să fii modest (capacităţile lui sunt mai mici decât îşi imaginează), să te arăţi responsabil (faţă de prietena sa, Nala, care a fost, şi ea, pusă în mare pericol) şi să fii ascultător (tatăl lui îi vrea doar binele, deşi îi impune anumite restricţii). Acum este ocazia potrivită pentru Mufasa să discute cu fiul său, să clarifice lucrurile şi să se apropie de Simba, care se maturizează în urma acestei experienţe şi care va avea parte, în cele din urmă, de o excelentă lecţie de viată.

Simba, după ce are prea multă încredere în Scar şi îşi evită responsabilităţile, consideră, fără îndoială, că a greşit din nou. Copleşit de povara greşelilor sale, ale căror consecinţe i se par prea grave pentru a învăţa ceva bun din ele, Simba se refugiază, neputincios, în iluzia că toată tristeţea sa ţine de domeniul trecutului. Rafiki îi spune: „Vei uita repede! Toate astea au trecut!” Totuşi, durerea este încă prezentă. Simba înţelege că a interpretat greşit lucrurile: nu-şi poate nega vina; chiar dacă ea ţine de trecut, neplăcerile pe care i le provoacă sunt încă prezente. Rafiki îi spune: „Trecutul este dureros. Dar [...] putem fie să fugim de el, fie... să învăţăm din asta”. Simba ştie deja ce se întâmplă când

fugi de trecut şi ştie că aceasta nu mai este o soluţie pentru el. Şi-a înţeles lecţia şi a învăţat din greşelile lui.

Când îl întâlneşte din nou pe Scar, aspectul dureros al trecutului este iniţial atât de real, încât îl descurajează pe Simba, cu atât mai mult cu cât unchiul lui, pentru a-l înfricoşa, îi vorbeşte despre vinovăţia lui. Această confruntare este necesară însă

pentru a descoperi adevărul. Simba, eliberat de povara vinovăţiei sale, îşi redobândeşte înzecit energia. Mai sigur pe el ca niciodată, Simba trage învăţăturile de rigoare şi îşi asumă rolul de monarh.

Simba este un adevărat rege, ale cărui experienţe, suferinţe şi bucurii l-au adus pe drumul bun. Acest aspect îl poate ajuta pe copilul-spectator să înţeleagă că nu ajungem să ne ocupăm locul în cercul vieţii doar pentru că aşa trebuie, ci pentru că a venit momentul potrivit pentru asta şi pentru că vrem s-o facem. Această poveste îi atrage atenţia copilului asupra unor greşeli (excesul de încredere în sine sau fuga de răspundere), dar, mai mult decât orice, îl îndeamnă să le accepte pe cele din care a avut de învăţat, pentru a deveni mai puternic.

Mesaje-cheie

- Dacă suntem modeşti şi ascultăm sfaturile folositoare, putem evita anumite greşeli.
- Greşelile, dar şi reuşitele înseamnă experienţă şi ne ajută să creştem.
- Putem învăţa din greşelile noastre şi astfel ne putem bucura de reuşite.

De ce se duce Simba în cimitirul elefanţilor?
Ce învaţă/înţelege datorită acestei experienţe?
Ce îi spune Rafiki despre trecut?
Ce a făcut Simba pentru a deveni rege?
O greşeală ne poate face mai puternici sau mai slabi?

5. JOC: „CREEAZĂ-ŢI O OAZĂ INTERIOARĂ: FIECARE CO *MM MM W*

în filmul *Regele Leu,* Simba se poate refugia într-o oază frumoasă pentru a-şi recăpăta forţele şi a-şi recupera energia de care are nevoie pentru a merge

mai departe. Această pauză salutară nu este întotdeauna posibil de realizat în realitate: datorită imaginaţiei însă putem avea oaza noastră ori de câte ori ne dorim. Căci această oază, în sensul de insulă a stării de bine, există în fiecare dintre noi, iar scopul jocului este de a-l ajuta pe copil să şi-o creeze pe a lui.

Astfel, părintele îi poate propune să deseneze (sau să descrie, să picteze, să facă un colaj, să creeze un montaj fotografic sau să deseneze părintele, în funcţie de vârstă sau preferinţe) locul ideal în care s-ar simţi foarte bine şi protejat de orice grijă. în acest mediu inventat, creativitatea nu are nicio limită şi totul este posibil. Copilul este invitat să şi-l imagineze şi să-l reprezinte cu cât mai multe detalii posibile: localizare, decor, momentul din zi, personaje sau animale, culori... Pentru a-l ajuta, părintele îi poate pune întrebări şi poate miza pe cele cinci simţuri: „încotro merge drumul acesta?”; „Cine poate veni în oaza asta?”; „Ce auzim când suntem acolo?”; „Ce putem vedea când suntem acolo?”; „Cum ne simţim când stăm întinşi în locul acesta?”; „Ce miresme putem simţi?”; „Ce gust au fructele?”... Când stimulăm imaginaţia, posibilităţile sunt nenumărate şi surprinzătoare.

Copilul, pentru a ajunge în această lume unică, îşi poate imagina o cheie, care este numai a lui. Aceasta poate fi un mic obiect real sau desenat, un cuvânt sau o expresie inventată (cum este *hakuna matata)* sau un gest simplu şi liniştitor (să strângi o jucărie de pluş în braţe). Important este ca acel copil să poată avea acces la această lume atunci când îsi doreşte.

După ce se termină jocul, părintele îi poate spune copilului că această oază există în imaginaţia lui şi că poate folosi cheia de acces oricând pentru a se duce

acolo să-şi recapete forţele. Acest spaţiu îi aparţine şi îl însoţeşte de acum înainte în viaţa de zi cu zi. La fel ca Simba, cu oaza lui Timon şi Pumbaa, copilul a ştiut să-şi creeze propriul refugiu şi o va face din nou, ceea ce îl va îmbogăţi pe măsură ce creşte. Acest loc va evolua permanent pentru a-i semăna copilului; cel mic are tot felul de colţişoare şi de secrete de explorat şi de folosit, pentru a deveni mai calm şi mai puternic la nevoie.

Părintele care ştie că există acest refugiu îşi va putea îndruma mai uşor copilul atunci când va simţi că ceva nu merge bine. De vreme ce numai copilul are cheia, este foarte important ca părintele să-l întrebe înainte de toate dacă vrea să meargă acolo să se relaxeze. Apoi îl poate ajuta să creeze condiţii propice: calm, fără solicitări exterioare, un spaţiu îndeajuns de adăpostit pentru ca trupul să dea frâu liber minţii să călătorească. Dacă părintele se simte în stare, îl poate ajuta pe copil să se relaxeze, pentru a-i înlesni accesul la imagini (vezi şi jocul „Relaxează-te” din

Partea I, Capitolul VI/3). Părintele îi poate vorbi, pe scurt, şi despre anumite colţişoare ale refugiului, pentru a-l stârni pe copil să meargă acolo. în acest caz, este important ca informaţiile să fie destul de vagi, pentru a nu-l forţa pe copil să realizeze o reprezentare care poate nu-i convine. în cazul unor conflicte la şcoală, al unor situaţii complexe, al unor stări de oboseală, decepţii sau coşmaruri, această oază în care copilul se relaxează cu ajutorul părintelui este cu adevărat importantă.

Sfaturi şi trucuri

Cum să ne îndrumăm copilul în oaza lui de linişte

• **Minirelaxare:** „Să facem nişte exerciţii de respiraţie. Inspiră încet pe nas şi expiră îndelung pe gură. Acum, concentrează-te asupra piciorului drept şi relaxează fiecare muşchi, începând de la laba piciorului până sus etc." (Procedaţi la fel pentru fiecare parte a corpului.)

• **Vizualizare:** „Acum că eşti relaxat, poţi folosi cheia. Descoperi treptat, în faţa ochilor, un peisaj superb. Un loc minunat, unde te simţi bine. Ştii bine locul ăsta pentru că îţi aparţine. Eşti atent La toate detaliile, la zgomote şi mirosuri, pentru a te bucura de frumuseţea acestui loc. Poţi aranja şi modifica totul aşa cum vrei, pentru a te simţi cât mai bine. Te simţi relaxat şi încrezător. Tu eşti cel care alege şi creează oaza, aşadar tu controlezi locul pentru a putea anticipa orice. Ştii că acest control, pe care-l deţii aici, îl poţi transfera în realitate. Dacă te hotărăşti să fii calm sau dinamic la un moment dat, aşa vei fi. Poţi folosi energia pe care o dobândeşti aici ori de câte ori ai nevoie, ea este în tine. Prin urmare, profită cât mai mult de această senzaţie de încredere şi de stare de bine. Te las să te bucuri de oaza ta atât timp cât îţi doreşti şi pentru a-ţi redobândi energia de care ai nevoie..."

întors pe dos

REZUMAT

Riley duce o viaţă fericită împreună cu părinţii, prietenii şi pasiunile ei. Emoţiile ei – Teama, Tristeţea, Furia, Dezgustul şi Bucuria – se activează în cartierul general al creierului ei, pentru a alimenta insulele ei de personalitate, pentru a crea amintiri frumoase şi pentru a face viaţa cât mai frumoasă până în ziua în care Riley se mută din Minnesota la San Francisco. Atunci, totul se schimbă, iar Bucuria se străduieşte

Date tehnice: 2015, Walt Disney Pictures şi Pixar Animation Studios, **94** min., animaţie 3D.

Vârsta ideală: începând de la 5 ani.

Personajul Riley: o fetiţă de 11 ani care se mută într-un nou oraş.

Bucuria, emoţia centrală din mintea ei, care are grijă ca Riley să fie fericită;

Tristeţea, emoţia care îi serveşte să-şi exprime nu se poate întâmpla nimic prea periculos;

Dezgustul, emoţie care contribuie la supravieţuirea fizică şi socială a lui Riley;

Bing Bong, prietenul imaginar al lui Riley când era mică.

Teme abordate:

- **Un alt mod de a înţelege emoţiile.**
- **Dreptul de a nu schimba.**

din răsputeri să găsească soluţii pentru a menţine buna dispoziţie generală, în pofida dificultăţilor. în ciuda eforturilor, Riley se întristează de fiecare dată

[1] Traducerea mai adecvată a titlului original ar fi *întoarsă pe dos,* dar povestea are în centru o eroină, o fetiţă *(N.red.).*

când Tristeţea îi readuce în minte diverse amintiri plăcute. Bucuria încearcă s-o împiedice pe Tristeţe să acţioneze, iar cele două ajung să fie alungate din cartierul general. Cele trei emoţii rămase se trezesc singure şi încearcă s-o controleze singure pe Riley, care este din ce în ce mai tulburată. Bucuria şi Tristeţea încearcă să regăsească drumul spre mintea lui Riley, trecând prin insulele personalităţii, care sunt căile cele mai directe, dar acestea se distrug una după alta. Şansele lor să revină se diminuează până ce îl întâlnesc pe Bing Bong, care este încântat să le îndrume spre cartierul general. Cei trei prieteni trec prin mai multe peripeţii care îi permit Bucuriei s-o cunoască mai bine pe Tristeţe şi să înţeleagă că şi ea este importantă în gestionarea stării de bine a lui Riley. Atunci când cele două emoţii reuşesc să revină în cartierul general, Riley este pe cale să fugă. Pentru a gestiona criza, Bucuria decide s-o lase pe Tristeţe să acţioneze, aceasta reuşind s-o aducă pe Riley înapoi. Fetiţa începe să plângă şi acceptă, în sfârşit, să vorbească despre suferinţa sa cu părinţii ei, care o susţin cu înţelegere şi îi împărtăşesc, la rândul lor, propriile dificultăţi. Reunită cu familia şi emoţiile ei, Riley poate începe o viaţă nouă, poate descoperi plăceri noi şi poate continua să crească liniştită. La urma urmei, ce i se poate întâmpla acum, odată ce a împlinit 12 ani?

1. UN ALT MOD DE A ÎNŢELEGE EMOŢII

Acest film de animaţie este fără nicio îndoială un suport ideal pentru a-i ajuta pe copii să înţeleagă, prin joacă şi cât mai simplu, funcţionarea emoţiilor

oamenilor.

309

A. SĂ CUNOAŞTEM SI SĂ RECUNOAŞTEM EMOŢIILE

Filmul *întors pe dos* favorizează identificarea anumitor emoţii importante, atribuindu-le o personalitate distinctă şi uşor de recunoscut. Spectatorul poate înţelege uşor rolurile şi caracteristicile fiecărui personaj datorită unor indicii vizuale precum:

- culoarea: Dezgustul are culoarea verde, de broccoli, pe care Riley nu poate să-l sufere;
- **forma:** Furia are un cap de vulcan pentru a-i simboliza temperamentul înflăcărat, iar Teama are un corp foarte subţire şi lung, pentru a-i ilustra fragilitatea;
- **comportamentul nonverbal:** Bucuria îşi deschide foarte des braţele pentru a cuprinde viaţa, în timp ce Tristeţea priveşte în jos cu un aer absent, iar privirea ei şi spatele curbat dau impresia că ea ţine pe umeri toată greutatea lumii.

Pentru a face posibilă cunoaşterea emoţiilor, Bucuria le prezintă una câte una, le spune pe nume şi precizează rolul pe care fiecare îl are în menţinerea echilibrului lui Riley. Acest mic pasaj de introducere le oferă tuturor spectatorilor aceleaşi chei pentru a înţelege aceste personaje şi felul în care vor evolua ele în film. Astfel se creează o bază de referinţă comună plecând de la care copiii şi părinţii pot discuta.

De altfel, în cazul spectatorilor foarte mici, părintele poate decide să oprească vizionarea după această scenă introductivă pentru a avea timp să verifice ce a înţeles copilul şi pentru a discuta cu el. Utilitatea şi specificul fiecărei emoţii sunt foarte importante, pentru a-l ajuta pe copil să recunoască mai uşor ce se petrece în el şi a împărtăşi acest lucru. Spectatorii mici care au văzut filmul de animaţie vorbesc, în general, mai uşor despre ceea ce simt, căci pot folosi personajele ca o referinţă simplă şi accesibilă.

Secvenţe din cabinet

Datorită acestei personificări a emoţiilor, Theo, în vârstă de 8 ani, a putut spune, de pildă următoarele: „Teama a devenit atât de grasă, încât n-o mai pot vedea pe Bucurie". Această metaforă foarte explicită îi permite să înţeleagă ce simte: se teme atât de des, încât nu mai reuşeşte să fie vesel. Folosind această imagine, ne-am putut gândi împreună la o acţiune în două puncte:

- să punem Teama La regim, pentru ca ea să nu mai ocupe atâta loc (să avem mai puţine situaţii înfricoşătoare şi o mai bună „digerare" a emoţiilor);
- să fim veseli, pentru ca Bucuria să ocupe mai mult spaţiu (să creăm situaţii agreabile şi să învăţăm să ne bucurăm de ele).

Scopul a fost să-i permitem băieţelului să se bucure din nou de viaţa Lui, păstrând însă un sentiment de siguranţă, altfel spus, să acordăm atenţia necesară pentru fiecare emoţie, în funcţie de situaţii. Această muncă de acompaniere, care a fost eficace pentru

Theo, a fost posibilă pentru că el a fost capabil să înţeleagă şi să exprime ceea ce se petrecea în el, datorită adaptării şi punerii în scenă a personajelor filmului.

în plus, personajele colorate şi gălăgioase din mintea lui Riley prezintă încă un avantaj: îl ajută pe copil să nu se simtă vinovat, demonstrându-i că e firesc să aibă îndoieli, să greşească şi să simtă tot felul de lucruri. Chiar dacă Bucuria are în general rolul de „şef de bandă” în spaţiul mental al fetiţei, fiecare emoţie poate ajunge la comandă în funcţie de nevoile momentului. Prezentarea lucrurilor care se petrec în mintea celorlalte personaje (tata, mama sau alte personaje ce apar pe genericul filmului) ne dezvăluie faptul că fiecare emoţie poate fi dominantă în funcţie de etapele din viaţă sau de personalitatea fiecăruia. Spectatorul se poate, aşadar, linişti, constatând că nu este singurul care trebuie să îşi gestioneze perturbările emoţionale; în plus, caracterul simpatic al fiecărei emoţii contribuie la acceptarea acestei diversităţi de trăiri.

Numai rolul Tristeţii nu este încă foarte limpede. Problema rămâne deschisă, iar spectatorul va putea găsi un răspuns, inspi- rându-se eventual şi din soluţia găsită de Bucurie spre sfârşitul filmului.

Mesaje-cheie

- Toate emoţiile sunt diferite şi utile.
- Folosindu-se de personajele filmului, copiii pot vorbi mai uşor despre propriile lor emoţii.
- Este firesc să avem o mulţime de emoţii diferite.
- Bucuria ne dă chef de viaţă.
- Teama ne protejează de pericole.
- Dezgustul ne ajută să nu ne lăsăm „otrăviţi" fizic şi social.
- Furia ne apără integritatea şi valorile.

Cum se numeşte această emoţie? (îi arătăm copilului o imagine din film, de pildă.) La ce este bună această emoţie?

Cum ne dăm seama/îţi dai seama că cineva este vesel? Că îi este teamă? Că este trist? Că este dezgustat? Că este furios?

îţi place o emoţie în mod deosebit? La ce este bună?

îţi displace o emoţie în mod deosebit? La ce ar fi totuşi bună?

Acum ce emoţie te domină?

Ce emoţie ai acum în minte? Ce voce are? Ce culoare are?

B. FIECARE EMOŢIE ESTE IMPORTANTĂ

La începutul poveştii, Bucuria nu înţelege prea bine rolul jucat de Tristeţe în viaţa lui Riley: „Tristeţea..., nu înţeleg la ce foloseşte. Am verificat însă: e pe listă". Numai amintirile neplăcute par să poată ilustra această emoţie, chiar şi muzica se schimbă când Tristeţea este în centrul atenţiei – atunci se trece de la un ritm dinamic la o melodie lentă şi apăsătoare. Chiar şi Tristeţea pare convinsă că nu este de niciun folos şi se plânge tot timpul: „Nu sunt bună de nimic", „Sunt doar o povară". Pentru binele lui Riley, Bucuria îşi propune în mod sistematic s-o ţină la distanţă pe Tristeţe, pentru ca situaţiile să fie agreabile. Această tehnică pare să funcţioneze atât timp cât viaţa fetiţei este liniştită. Dar, după ce familia ei se mută, Tristeţea câştigă tot mai mult teritoriu şi se face tot mai mult simţită... în prima zi de şcoală, Bucuria decide să facă tot posibilul să recâştige teren, pentru ca Riley să se simtă bine. Fidelă logicii sale, ea încearcă s-o alunge pe Tristeţe: „Acesta este cercul tristeţii. Iar tu trebuie să procedezi în aşa fel încât tristeţea să rămână în interiorul cercului". în timp ce Riley vorbeşte despre

trecutul ei, Tristeţea simte că trebuie să „acapareze” cele mai frumoase amintiri ale ei, care se colorează definitiv în albastru. Nici măcar Bucuria nu le mai poate „repara”. Imaginea bulei gal- ben-aurii care devine treptat de un albastru glacial ilustrează de minune cu câtă putere izbucneşte o emoţie pe care am refulat-o mult timp. Ca o consecinţă directă, Riley începe să plângă fără să vrea, iar lacrimile îi curg pe obraji în faţa întregii clase, fără să şi le poată stăpâni. Această situaţie ieşită din comun creează o amintire albastră, deci tristă, care este trimisă pentru prima oară către memoria centrală. în continuare, Bucuria încearcă să blocheze memoria centrală şi să alunge amintirea tristă, de parcă nimic nu s-ar fi întâmplat; dar faptul că ea se încăpăţânează să creadă că Tristeţea nu are niciun rol le alungă pe amândouă din cartierul

general. La comandă rămân Teama, Dezgustul şi Furia, care nu ştiu cum să gestioneze situaţia, aşa încât Riley se simte din ce în ce mai rău. Nu mai are acces la toate emoţiile sale, ceea ce o face să fie extrem de confuză (insulele personalităţii se distrug treptat, iar ea nu mai ştie cine este), are tot felul de blocaje (nu mai reuşeşte să comunice cu părinţii) şi comportamente periculoase (încearcă să fugă, pentru a-şi regăsi reperele).

Situaţia pe care o trăieşte Riley după acest episod îi arată spectatorului cât de importante sunt emoţiile pentru echilibrul intern. Atunci când fetiţa îşi neagă o emoţie, ea tot izbucneşte şi de obicei în cel mai prost moment; atunci fata îşi pierde controlul şi „este copleşită” de tristeţe. Iar când nu mai are acces la aceste două emoţii, starea şi personalitatea ei se degradează încetul cu încetul. Dorinţa de a-şi bloca sau de a-şi ignora emoţiile, care poate fi benefică o vreme (sub forma autocontrolului), se poate dovedi cu adevărat distrugătoare pe o perioadă mai lungă. Altfel spus, părintele va putea aborda cu copilul ideea că, dacă ne opunem unei emoţii sau o negăm, acest lucru poate avea mult mai multe consecinţe nefaste decât simpla exprimare a acestei emoţii.

Acest lucru începe să-l înţeleagă şi Bucuria, în periplul din afara cartierului general. Când îl întâlneşte pe Bing Bong, care era foarte nefericit, Bucuria constată, neputincioasă, că toate tentativele ei de a-i ridica moralul sunt zadarnice. Atunci intervine Tristeţea, care-l ascultă pe Bing Bong, îl compătimeşte şi îi împărtăşeşte suferinţa. Ea îi dă posibilitatea să se exprime şi să-şi exteriorizeze suferinţa (plânge cu bomboane în loc de lacrimi). Uimită, Bucuria constată că această metodă pare

mult mai eficace decât a sa. îşi dă seama, în sfârşit, că, dacă asculţi pe cineva, îl poţi ajuta să-şi depăşească suferinţa, iar plânsul poate face bine. Ceea ce a spus Tristeţea la începutul filmului pare să capete sens: „Plânsul [...] mă ajută să înfrunt viaţa şi problemele ei”. Părintele poate folosi această scenă ca suport pentru a discuta cu copilul despre acest subiect. Este un punct de plecare folositor, căci ilustrează vizual cât este de important să ne exprimăm din când în când tristeţea.

Bucuria, mulţumită că a reuşit să înţeleagă că există şi un alt fel de a vedea lucrurile, se întoarce la cartierul general şi îi cedează comanda Tristeţii. Riley poate da de acum frâu liber acestei emoţii pe care o ascundea de atâta vreme. Fetiţa cedează, în cele din urmă, se aruncă în braţele părinţilor ei, unde se simte în siguranţă, şi se lasă în voia suferinţei. Această etapă de tristeţe împărtăşită este urmată apoi, în film, de o serie de imagini vesele în care Riley îşi recapătă viaţa şi trăieşte plenar o diversitate de emoţii.

Toate emoţiile alcătuiesc, aşadar, o singură echipă, toate îi doresc binele lui Riley, iar binele ei depinde de felul în care fiecare dintre aceste emoţii este atentă la ceea ce simte fetita. Fiecare are un rol de jucat în procesul împlinirii de sine. în concluzie: atunci când copilul îşi acceptă fiecare emoţie ca pe un aliat binevoitor, el va putea exprima fără reticenţe ceea ce simte şi va putea găsi rapid cea mai bună soluţie pentru sine.

Secvenţe din cabinet

O mamă mi-a explicat în timpul unei şedinţe de terapie că fiul ei în vârstă de 10 ani a spus, după ce a văzut acest film de animaţie,

că Furia este şeful din mintea Lui. Abia atunci părinţii, care erau în plin proces de divorţ, şi-au dat seama prin ce trece copilul, în pofida faptului că el continua să pară vesel. Faptul că el a mărturisit ce simte a fost benefic, căci ei s-au putut adapta şi i-au oferit fiului lor un spaţiu adecvat şi sigur, în care să-şi poată manifesta furia, pentru a putea depăşi mai uşor această etapă.

Filmul subliniază, aşadar, importanţa faptului de a acorda atenţie fiecărei emoţii, pentru a evolua şi a înlesni trecerea de la o stare de echilibru la o alta. Chiar şi emoţiile care la începutul filmului par negative sau supărătoare, precum Tristeţea, se dovedesc, în cele din urmă, indispensabile.

Mesaje-cheie

- Fiecare emoţie are un rol esenţial în starea de bine.
- Dacă acordăm atenţie emoţiilor şi alegem momentul potrivit pentru a le exprima, vom putea progresa.

Ce face Bucuria în prima zi de şcoală, pentru ca totul să meargă bine? Ce-i cere Tristeţii? Merg lucrurile aşa cum se aşteptau? Ar fi putut merge mai bine?

De ce începe Riley să plângă în faţa clasei?

Tristeţea greşeşte când îi readuce în minte amintiri dureroase lui Riley?

Cum reuşeşte Tristeţea sâ-l consoleze pe Bing Bong?

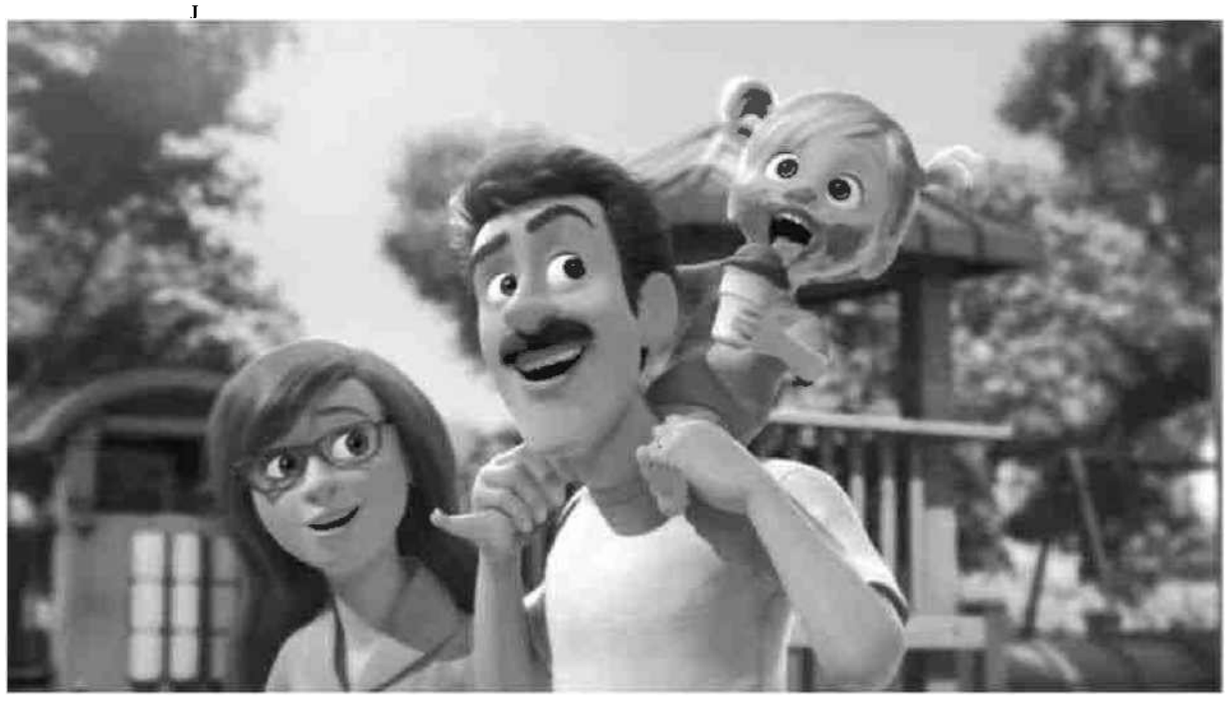
De ce Bucuria îi cedează conducerea Tristeţii?

Cum o ajută pe Riley?

Ce face Riley pentru ca lucrurile să meargă mai bine? Ţi se întâmplă uneori să nu acorzi atenţie unor emoţii?

2. DREPTUL DE A NE SCHIMBA

Această temă indispensabilă în poveştile clasice şi modeme este ilustrată în acest film de trecerea complicată de la copilărie la adolescentă.



în copilăria lipsită de griji şi fericită a lui Riley, Bucuria deţinea controlul. Ea era mândră să constate că, datorită ei, amintirile fetiţei erau în mare parte vesele. Odată cu schimbarea de domiciliu însă, totul se schimbă: mediul, locurile familiare, şcoala, sportul şi prietenii lui Riley; fetiţa nu mai are niciun reper şi noua situaţie o copleşeşte. Bucuria nu e de acord cu schimbarea, ea nu vrea să fie perturbat echilibrul pe care l-a creat. Prin urmare, face tot posibilul s-o protejeze pe Riley de perturbările care o afectează: ea refuză ca amintirile din memoria internă să-şi schimbe culoarea, încearcă să ţină departe anumite amintiri care ar trebui să fie uitate şi încearcă să-l readucă în mintea fetiţei pe Bing Bong, prietenul imaginar al lui Riley, simbolul copilăriei.

Timpul trece – fie că vrem, fie că nu –, iar schimbările au loc de la sine. Lumea imaginară a lui

Riley este dată peste cap. în pofida opoziţiei din partea Bucuriei, Bing Bong înţelege cum stau lucrurile şi acceptă inevitabilul. El dispare, spre binele lui Riley, pentru a o lăsa să crească însoţită de Bucurie. Acest sacrificiu impresionant (chiar şi pentru unii spectatori mari) ilustrează cu delicateţe cursul firesc al evoluţiei copilului. Să creşti înseamnă să

mori puţin. Asta înseamnă că anumite lucruri trebuie uitate, dar numai pentru a le putea asimila mai bine pe cele noi, mai adaptate vieţii prezente şi echilibrului actual.

Fiecare moment continuă să existe datorită amintirilor pe care alegem să le păstrăm şi celor noi pe care le creăm. Această scenă ne înfăţişează inevitabila evoluţie a timpului şi a fiinţelor, ca un proces intrinsec şi firesc al vieţii. Ea poate fi importantă atât pentru tinerii spectatori care refuză schimbarea, cât şi pentru adulţii care se gândesc cu nostalgie la propria copilărie sau la copiii lor care cresc „prea repede”. în mintea lui Riley, Bucuria trebuie să facă faţă şi ea unei schimbări importante: ea asistă, neputincioasă, la distrugerea treptată a insulelor personalităţii. Acestea reprezintă tot ce este esenţial pentru fetiţă: pasiunile ei, valorile ei, anturajul ei..., altfel spus, tot ce alcătuieşte personalitatea sa şi face din ea o fiinţă unică. Şi iată că această bază, care reprezintă echilibrul agreabil al lui Riley şi care s-a construit în timp, se distruge, făcând ravagii. Această catastrofă progresivă reprezintă, şi ea, o moarte simbolică, ce marchează schimbarea în curs, care le dă peste cap atât pe Bucurie, cât şi pe Tristeţe. Această ilustrare concretă a conceptului de personalitate îl ajută pe spectator să priceapă că ceea ce se distruge nu simbolizează decât *un* sfârşit, iar nu *sfârşitul.* Şi, într-adevăr, după ce criza trece, când Riley îşi redobândeşte emoţiile, Bucuria se minunează împreună cu noii ei prieteni de noile insule ale personalităţii, construite de curând. Unele dintre ele au fost reconstruite şi îmbunătăţite (precum „insula familiei”), altele sunt noi în totalitate (insula *boy bands* sau „insula romantică a vampirilor tragici”).

Bucuria nu este singura care încearcă să împiedice trecerea timpului. Şi emoţiile rămase la cartierul general trebuie să facă faţă schimbării. Furie, Teamă şi Dezgust, crezând că pot găsi o soluţie s-o ajute pe Riley să-şi regăsească viaţa fericită de

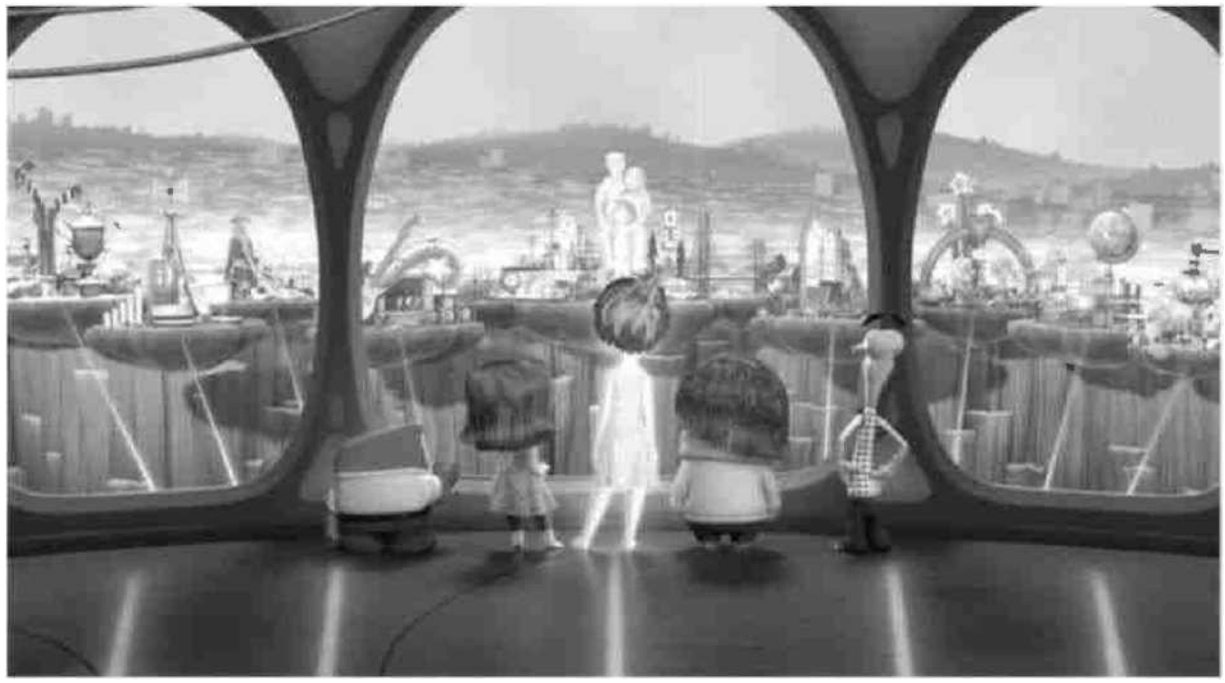
odinioară, decid să-i strecoare în minte ideea de a fugi. Această sugestie, departe de a avea rezultatul scontat, nu face decât s-o determine pe Riley să mintă şi să se izoleze şi mai mult. Când cele trei emoţii înţeleg ce consecinţe a avut această tentativă de reîntoarcere în trecut, încearcă să retragă ideea din mintea lui Riley, dar nu reuşesc. Abia intervenţia Tristeţii permite restabilirea unui anumit echilibru. Atunci când Riley le dezvăluie părinţilor ei cât de mult suferă, iar părinţii o ascultă cu toată atenţia, ceva se deblochează în ea. Fetiţa îşi poate exprima, în sfârşit, suferinţa, pupitrul de comandă începe să funcţioneze din nou şi fiecare emoţie prezentă redobândeşte o parte de control. Comunicarea sinceră, fără prefăcătorie, i-a permis să iasă din criză. Riley descoperă astfel o nouă paletă de emoţii, mai subtile şi mai nuanţate. Amintirile pot căpăta acum diferite culori în acelaşi timp. în plus, un nou pupitru de comandă îl înlocuieşte pe cel vechi. Acesta este mai mare, cu mai multe opţiuni, care permit o paletă mai largă de răspunsuri posibile pentru fiecare emoţie. Experienţa trăită de Riley îi oferă astfel o mai bună capacitate de a comunica şi de a găsi soluţii.

Deşi această revoltă interioară a fost dificilă, ea a fost punctul de plecare a unei faze de evoluţie importante în viaţa lui Riley, o etapă de structurare în acceptarea unui eu care se schimbă permanent. Schimbarea domiciliului a grăbit, aşadar, un proces de schimbare care ar fi avut oricum loc, căci Riley creşte. Exact aşa cum se întâmplă când apare clovnul cel rău, care scapă din închisoarea inconştientului pentru a o trezi pe Riley când are nevoie, uneori este nevoie de un soc care să declanşeze transformările.

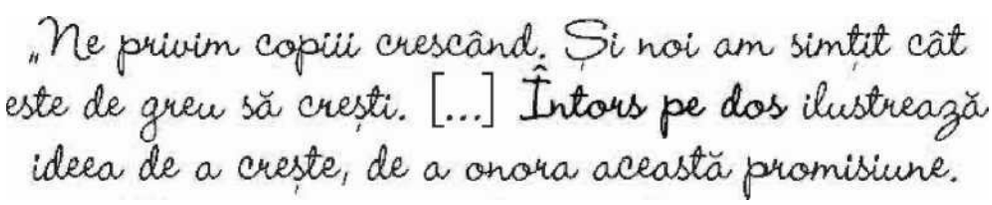
Uneori, „monstrul”[3] poate întruchipa[3] o problemă în

sânul familiei, o dificultate în viaţă, o etapă de depăşit[1].

„De Toy Story â Vice-Versa, la formule magique de Pixar”, *Telerama,* februarie 2018.



Chiar dacă monstrul inspiră teamă la început, el poate fi declanşatorul schimbărilor benefice, care devin apoi liantul unei vieţi noi, care e mai adecvată pentru respectiva persoană. Aşadar, din haos şi distrugere, s-a putut naşte un echilibru nou, mai potrivit. După această aventură, Riley are o personalitate mai complexă şi mai bune competenţe de comunicare emoţională. Pupitrele de comandă (care seamănă cu un birou mare) din mintea adulţilor ne dau de înţeles că, pe măsură ce creştem, continuă să se lărgească sfera noastră de acţiune şi de înţelegere. Părintele va putea profita de acest lucru, pentru a discuta cu copilul despre ideea că fiecare experienţă nouă, oricât de dificilă ar fi, ne permite să ne îmbogăţim şi să înţelegem noi subtilităţi ale vieţii.


„Ne privim copiii crescând. Și noi am simțit cât
este de greu să crești. [...] Întors pe dos ilustrează
ideea de a crește, de a onora această promisiune.

Jonas Rivera, producător al filmului *întors pe dos,* citat în articolul „Avec *Vice-Versa* fait le plein d'émotions", *Télérama,*

Mesaje-cheie

- Schimbarea face parte din viaţă.
- Deşi să creşti „înseamnă să mori puţin", să creşti înseamnă şi să trăieşti mai bine.
- Echilibrul se strică pentru a se reconfigura mai bine.
- Fiecare experienţă ne poate permite să evoluăm.
- Pentru a progresa, este esenţial să comunicăm.

De ce preferă Bîng Bong să fie dat uitării? Ai sau ai avut un prieten imaginar, precum Riley? De ce se distrug una câte una insulele personalităţii? La sfârşitul filmului, Riley are aceeaşi personalitate?
Ai vreo amintire care este în egală măsură veselă şi tristă şi care, în acelaşi timp, te înspăimântă şi te enervează...? Reuşeşti să vorbeşti despre ceea ce simţi când eşti vesel, trist...?

3. TEAMA DE SCHIMBARE A DOMICILIULUI

Schimbarea domiciliului, dincolo de impactul simbolic, este un eveniment concret care se poate dovedi foarte stresant în viaţa unui copil. Chiar dacă schimbarea este inevitabilă şi benefică pentru dezvoltarea de sine, există anumite etape în viaţă pe care trebuie să le pregătim mai bine pentru a înlesni o schimbare fără probleme, în film, schimbarea este bruscă. Fetiţa pare să fie copleşită afectiv de acest

eveniment de proporţii, încă dinainte de mutarea efectivă. Riley ajunge într-o casă pe care n-a mai văzut-o nici măcar în fotografii, iar părinţii par să nu fi fost afectaţi prea mult de situaţie. Riley are impresia că nici măcar nu s-au gândit la ea când au decis să se mute. Această situaţie o face să se considere nedreptăţită şi să se perceapă drept victimă. Datorită Bucuriei, Riley încearcă să se împace cu situaţia şi îşi recapătă buna dispoziţie când începe să se gândească la felul în care îşi va aranja camera.

321

Prin intermediul experienţei eroinei, acest film poate fi un bun vector de comunicare cu copilul, pentru a aborda subiectul unei schimbări de domiciliu. Mai întâi, copilul se poate linişti văzând că şi alte persoane, precum Riley, sunt neliniştite la gândul că trebuie să se mute, să-şi ducă viaţa altundeva, ceea ce îl poate ajuta să se simtă mai puţin singur cu temerile lui. în plus, schimbarea este pozitivă şi structurantă pentru Riley, aşadar este un exemplu încurajator şi pozitiv. Şi, în fine, în măsura în care este posibil, părintele poate folosi acest suport cinematografic pentru a reflecta în familie la diferite soluţii pentru ca fiecare să se poată implica în acest proiect şi să-l transforme într-o experienţă pozitivă. De pildă, copilul poate vizita noua casă înainte de ziua mutării (sau măcar s-o vadă în fotografii), îşi poate spune părerea despre modul în care poate fi aranjată, îşi poate alege camera şi îşi poate imagina, împreună cu părinţii, cum o va decora; de asemenea, poate sărbători evenimentul cu prietenii, îşi poate vizita noua şcoală, poate face

cumpărături pentru începerea anului şcolar etc.

Cu cât copilul este implicat mai mult în desfăşurarea lucrurilor, cu atât va accepta mai uşor schimbarea (şi va suferi mai puţin). El înţelege ce se întâmplă, aşa că are timp să accepte informaţia şi să vadă partea bună a lucrurilor. Aceasta este o modalitate de a se responsabiliza şi de a se linişti în raport cu schimbările care sunt pe cale să se producă.

Mesaje-cheie

- Schimbările pot fi pregătite dinainte, pentru a fi suportate mai uşor.
- Schimbarea domiciliului poate deveni un proiect de viaţă pozitiv pentru copil.

Ce simte Riley când îşi dă seama că familia ei se mută? înţelegi de ce Riley este tristă după ce se mută?

Cum îţi imaginezi că ar putea arăta o mutare veselă? Ce ai putea face mai bine/în plus în noua ta casă?

4. JOC: „MIMEMO”

Acest joc poate fi jucat în familie, oriunde, cu copii începând de la 18 luni. Unul dintre părinţi începe, propunând o emoţie, şi fiecare participant trebuie s-o mimeze. Toţi jucătorii sunt atenţi, pe rând, la expresia fiecărui participant. Important este să apreciem cât de bine a imitat fiecare, să râdem şi să comentăm, pentru ca fiecare mimare să fie considerată importantă. După ce fiecare jucător a mimat o emoţie, un alt participant (părinte sau copil) poate propune o altă emoţie şi aşa mai departe. Putem începe cu emoţiile de bază prezentate în film şi să continuăm apoi jocul cu alte emoţii mai complexe, precum surpriza, visarea, plictiseala, seninătatea, jena, neutralitatea, decepţia... O variantă ar fi următoarea: un jucător poate mima o emoţie fără să spună care este, iar ceilalţi trebuie s-o ghicească. Acest joc se poate juca şi în doi, în oglindă: părintele şi copilul sunt pe rând reflexia care imită tot ce exprimă celălalt. Veţi râde în hohote, vă asigur!

Acest joc este interesant, căci îi permite foarte devreme copilului să-şi recunoască, să-şi trăiască şi să-şi exprime fizic şi verbal emoţiile. Jocul înlesneşte accesul la un bogat vocabular al emoţiilor, contribuind astfel la îmbunătăţirea propriului „pupitru de comandă”. Şi, în fine, permite abordarea emoţiilor intr-un context vesel şi receptiv, creând astfel o asociere pozitivă, care va facilita apoi accesul copilului la propriile trăiri.

Sfaturi şi trucuri

Atunci când vreţi să jucaţi jocul emoţiilor noi, voi, părinţii, vă puteţi inspira şi din „roata emoţiilor"[1], din modelul teoretic dezvoltat de Plutchik (1980). Jocuri pedagogice adaptate, precum „roata emoţiilor" sau cărţile de joc cu emoţii, pot constitui şi ele un suport vizual pentru a încuraja astfel de jocuri. Alte modele puteţi găsi (în franceză) la adresele: www.lautrementdit.net/fiche-technique şi www.emoticartes.com. [71]

71PLUTCHIK (Robert), „A General Psychoevolutionary Theory of Emotion”, in KELLERMAN H. şi PLUTCHIK R., *Emotion: Theory, Research, and Experience,* vol. I: *Theories of Emotion,* Academic Press, 1980.

Câteva filme de animaţie suplimentare

Vreţi să mai vizionaţi şi alte filme în familie?

Iată o listă suplimentară cu filme de animaţie, care vă vor permite să abordaţi teme foarte variate şi să prelungiţi magia cât doriţi...

Aventurile lui Smallfoot (2018): începând de la 4 ani

• Cât este de important să fii un om integru şi să spui adevărul, chiar dacă minciuna poate fi uneori „o soluţie mai bună”.

• Să-ţi păstrezi simţul critic şi mintea deschisă în privinţa posibilităţilor pe care le oferă lumea în care trăim.

• Să nu lăsăm teama să ne dicteze alegerile.

• Să acceptăm diferenţa.

• Cât este de important să comunicăm (prin cuvinte şi gesturi), pentru a ne înţelege şi a ne cunoaşte.

• Pentru a ajunge Ia un echilibru durabil, trebuie să ştii să ignori uneori beneficiile imediate şi egoiste.

Casa magicianului (2013): începând de la 5 ani

• Gelozia, în special atunci când apare un nou-venit în familie.

• Familia recompusă: cum să construieşti o legătură nouă care să nu-ţi pună în pericol locul în familie (punctul de vedere al lui Jack, iepurele, şi al lui Maggie, şoricica) şi cum să-ţi găseşti rolul într-o organizaţie deja bine definită (punctul de vedere al motanului Tonnerre)

• Abandonul: din punct de vedere simbolic, această temă îl poate speria pe copil, îl poate face să se teamă că va fi părăsit de părinţi, dar, în acelaşi timp, datorită deznodământului pozitiv, îl poate linişti în privinţa faptului că se va putea descurca de unul singur şi va creşte fără probleme. Această temă poate prilejui o discuţie despre tratamentul aplicat animalelor de companie şi responsabilitatea oamenilor faţă de acestea.

• Vârsta: magicianul nu mai este tânăr şi are probleme legate de vârstă (spital, azil de bătrâni, izolare). Cu toate acestea, el continuă să fie vesel, amuzant, primitor şi să ajute la nevoie, ofe- rindu-ne astfel o imagine credibilă şi pozitivă despre bătrâneţe.

• Iertarea: Tonnerre acceptă să ierte, pentru a-i permite noii sale familii să progreseze pe baze solide.

Cenuşăreasa (1950): începând de la 3 ani

• Invidia dintre fraţi.

1

• A-ti realiza obiectivele şi visurile prin muncă şi a menţine o atitudine pozitivă.

• A şti să vezi dincolo de aparenţe (vezi prinţesa ascunsă în spatele servitoarei neîngrijite).

Cinci eroi de legendă (Rise of the Guardians, 2012): începând de la 5 ani

• Importanţa de a crede în ceva: cei cinci eroi de legendă nu pot fi văzuţi şi nu pot avea putere decât dacă noi credem în ei.

Această logică alimentează ideea că, pentru a exista, este important să credem în noi şi în visurile noastre, pentru ca acestea să se poată realiza. Tocmai pentru că toţi copiii cred în visurile lor, Moş Ene îi poate duce în împărăţia somnului.

• Să îţi înfrunţi temerile: personajul negativ din poveste preia puterea şi distruge toate lucrurile în care cred copiii. Aceştia, lipsiţi de speranţe, nu mai au resurse să reziste fricii care pune stăpânire pe ei. însă, atunci când un copil îşi redobândeşte încrederea în el şi îndrăzneşte să-şi înfrunte teama, el îi inspiră pe prietenii lui să procedeze la fel, să transforme coşmarurile în visuri şi să îi lipsească pe cei răi de puterile lor.

• Să-ţi cunoşti originile şi misiunea: pentru a-şi putea folosi resursele şi a-şi juca rolul, Jack Frost trebuie să ştie de unde vine. Povestea lui îl ajută să facă legături, să înţeleagă ce îl însufleţeşte, care este menirea lui. Dacă misiunea lui Mos Crăciun este să îi ajute pe copii să creadă în ce este frumos, misiunea lui Jack este să îi ajute să se bucure şi să râdă. Păpuşa rusească ilustrează de minune diferitele faţete ale aceluiaşi individ, iar cea mai mică, cea din inima păpuşii, simbolizează misiunea care le însufleţeşte pe toate. Părintele va putea profita de această temă pentru a sta de vorbă cu copilul despre ceea ce îl însufleţeşte în viaţă.

• Spiritul de echipă: cei cinci eroi de legendă sunt mai puternici împreună, deşi unii colaborează mai greu Ia început cu alţii (în special Jack Frost şi iepuraşul de Paşti). Şi copiii sunt mai puternici când acţionează împreună.

Clopoţica şi comoara pierdută (2009): începând de la 3 ani

• Unde-s mulţi, puterea creşte: Clopoţica reuşeşte atunci când acceptă, în sfârşit, ajutorul prietenilor, iar piatra lunii este mai puternică împărţită în mii de bucăţele decât întreagă, într-un singur bloc.

• A-ţi accepta greşelile. Acesta este un proces treptat pentru Clopoţica: etapa 1 (când cade şi îşi aminteşte): trebuie să conştientizeze intenţiile pozitive ale celorlalţi; etapa 2 (când este ajutată de animale): unde-s mulţi, puterea creşte; etapa 3 (când se întâlneşte cu cei doi troli): unele prietenii sunt foarte importante; etapa 4 (când se priveşte în oglindă): trebuie să accepţi să te priveşti în faţă, pentru a-ţi accepta partea de vină. Odată ce Clopoţica a înţeles că prietenul ei vrea s-o ajute, că este important pentru ea, că nu are putere atunci când este singură şi că poate greşi..., atunci s-a maturizat îndeajuns pentru a renunţa la orgoliul ei şi a-şi cere iertare. Abia atunci aventura ei poate da roade.

• Strategii pentru a ne calma.

Exemplu: să numeri în minte până ce pornirile de furie se diminuează şi poţi da un răspuns mai calm.

Coco (2017): începând de la 6 ani

• Moartea este văzută ca o trecere către o altă lume, legată de a noastră prin amintiri.

• Familia, importanţa originii. Să înţelegem diferitele generaţii. Să ştim de unde provenim, pentru a şti cine suntem.

• Muzica, ce ne aduce ea: energie, sentimente...

• Ambiţia şi limitele ei: furturi, crime…
• Dilema: a alege între muncă şi familie.
• Pentru a progresa, trebuie să ştii să ierţi; impactul iertării asupra generaţiilor viitoare.

Cum a furat Grinch Crăciunul (2018): începând de la 6 ani

• Singurătatea, cu avantajele şi inconvenientele ei.
• Un personaj negativ nuanţat: Grinch detestă Crăciunul şi buna dispoziţie din această perioadă, căci a suferit de singurătate încă din copilărie. Prin intermediului acestui personaj, copilul înţelege că, dacă anumite persoane par să aibă o „inimă prea mică”, acest lucru se datorează, poate, faptului că vor să se protejeze, să nu mai fie rănite, ca în trecut.
• Sprijinul şi afecţiunea îl ajută pe Grinch să se întrebe dacă nu cumva se înşală. Când simte că oamenii îi sunt alături – în pofida defectelor sale –, el reuşeşte, în sfârşit, să se bucure din nou, în special datorită mângâierilor şi atenţiei pe care i-o acordă Cindy-Lou.

Deep: O aventură nesfârşită (2017): începând de la 4 ani

• Pentru a comunica mai bine, trebuie să ştii să-i asculţi pe ceilalţi.
• Responsabilitatea şi spiritul de echipă: liderul nu este cel care trebuie să ia toate deciziile de unul singur. Rolul său este de a motiva grupul, de a-l cunoaşte şi de a-l asculta, pentru a folosi competenţele fiecăruia spre binele comun. în echipă, soluţiile vor fi astfel mai numeroase, mai bogate şi mai adecvate.
• Relaţiile intergeneraţionale: experienţa vârstei şi elanul tinereţii nu se înţeleg întotdeauna, dar se

completează de minune atunci când există modestie şi dispoziţie de a-i asculta pe ceilalţi.

• Ecologia, impactul deşeurilor asupra oceanului şi lumii marine.

Ferdinand (2017): începând de la 5 ani

• Corida.

• Noţiunea de onoare: cum o putem dobândi? Diferite modalităţi de a o găsi.

• Cum poţi fi puternic şi nonviolent în acelaşi timp.

• Trebuie să accepţi cine eşti, pentru a depăşi mai uşor dificultăţile.

• Găseşte potenţialul acolo unde este, deschide-ţi mintea (aricii).

• Spiritul de echipă, întrajutorarea.

• Consecinţele violenţei (corn rupt, desolidarizare).

Fratele Urs **(2003): începând de La 4 anî**

• Răzbunarea.

• Iertarea.

• Diferenţa este doar o problemă de punct de vedere.

• Legături frăţeşti.

Happy Feet – Mumble cel mai tare dansator **(2006): începând de la 4 ani**

• Transformă diferenţa în forţă.

• Influenţa grupului şi a tradiţiei.

• Respectă natura.

• Cântecul şi dansul: două modalităţi diferite de a te exprima.

Incredibilii (2004): începând de la 6 ani

- Unde-s mulţi, puterea creşte.
- Timiditatea.
- Trebuie să te cunoşti mai bine, pentru a-ţi accepta diferenţele.
- Fiecare are puterea sa, fiecare are calităţile sale.

în căutarea lui Nemo (2003): începând de la 4 ani

- Handicapul (lui Nemo şi Dory).
- Supraprotecţie.
- Respectul faţă de animale.

Kirikou şi vrăjitoarea (1998): începând de la 3 ani

- Ce se întâmplă când laşi teama să pună stăpânire pe tine: o vrăjitoare blestemă satul, iar locuitorii din sat, de teama vrăjitoarei, acceptă orice situaţie (în special faptul că nu mai au apă). Teama îi determină să se supună şi să nu mai caute soluţii.
- Ce se întâmplă când nu-ţi mai poţi stăpâni furia: Karaba, vrăjitoarea, a suferit mult; ea vrea să se răzbune pe oameni, care i-au făcut rău. Suferinţa ei, marcată simbolic prin spinul înfipt în spate, o orbeşte şi o îndeamnă să se răzbune pe tot ce este viu. însă suferinţa oamenilor nu are s-o ajute.
- Mic, dar puternic: Kirikou se naşte cu o fire spontană, nu se teme de nimic şi nimic nu-l înfurie. El nu se lasă pradă emoţiilor, iar felul lui de a fi îi permite să încerce multe posibilităţi pentru a-şi găsi echilibrul (adică maturitatea, simbolizată de trecerea la vârsta adultă la sfârşitul filmului). Kirikou se întreabă şi pune întrebări despre orice, nu ia nimic ca atare. Curiozitatea lui, precum şi ingeniozitatea lui îl fac mai puternic decât toţi ceilalţi, deşi e mai

mic decât ei.

• Un erou: în pofida calităţilor sale, Kirikou e uneori obosit, uneori îi este teamă, uneori e trist şi se simte singur. Şi el trebuie să-şi înfrunte emoţiile, dar nu se lasă niciodată dominat de ele mult timp şi găseşte întotdeauna un mijloc de a le transforma în atuuri. Acest aspect al eroului îl linişteşte pe spectator în privinţa propriilor sentimente neplăcute şi îl fac să spere că totul va fi mai bine.

• Iertarea: Kirikou o iartă pe vrăjitoare, încearcă să o înţeleagă şi îi alină suferinţa, scoţându-i ghimpele. Karaba, scăpată de „orbirea” provocată de dorinţa de răzbunare, poate ierta şi ea şi îşi recapătă încrederea în oameni pentru a-şi construi o viaţă nouă.

Micii salvatori (The Rescuers, 1977): începând de la 6 ani

• Solidaritatea: dacă îi ajutăm pe alţii, chiar şi atunci când nu-i cunoaştem, ne evidenţiem valorile. Bianca şi mai ales Bernard, care acţionează prima oară astfel, se maturizează.

• Egoismul: şi, invers, zgârcenia Medusei şi a slujitorului ei îi determină să acţioneze cu cruzime şi cu un dezinteres total fată de ceilalţi. Ei urmăresc doar să se îmbogăţească şi nici măcar nu sunt dispuşi să se asculte unul pe celălalt. în cele din urmă, cei doi plătesc preţul egocentrismului lor.

• O forţă diferită: „Ce pot face doi bieţi şoricei?” Această propoziţie evidenţiază temerile pe care un copil (un copil real sau un copil interior) le poate avea atunci când întreprinde ceva într-o lume care i se pare imensă. Ingeniozitatea, curajul şi

perseverenţa micilor şoricei alimentează ideea că nu trebuie să fii un supererou pentru a te lansa cu brio într-o nouă aventură.

• Adopţia.

Moana/Vaiana (2016): începând de la 4 ani

• Moartea văzută din perspectiva reîncarnării.

• Binele (a avea inimă) şi răul (fără inimă), doi „versanţi" ai aceleiaşi flinte.

• Accesul la maturitate: să asociem trecutul şi noul pentru a reconstrui o lume echilibrată.

• Conştiinţa morală, întruchipată de micul tatuaj de pe corpul lui Maui.

Tangled: O poveste încâlcită (2010): începând de la 4 ani

• Visul... şi apoi? Să ne fixăm obiective noi.

• Să ne dobândim autonomia: să ne extragem de sub influenţa parentală, pentru a face propriile alegeri.

• Să înţelegem mai uşor ce înseamnă manipularea, fiind atenţi la cuvintele şi la atitudinea lui Gothel.

• Să ieşim din izolare şi să facem fată bucuriilor şi riscurilor

y > > »

la care ne expunem atunci.

Raţă, raţă şi gâscan (2018): începând de la 5 ani

• Importanţa întrajutorării: singuri, suntem vulnerabili; în grup, suntem mai puternici.

• Relaţiile frate-soră şi în general relaţiile familiale. Trebuie să depăşim disputele şi dificultăţile

din viaţa de zi cu zi, pentru a ne bucura că suntem împreună, chiar dacă nu este totul perfect.

• Modestia: dacă vrei să fii întotdeauna cel mai bun dintre toţi, rişti să rămâi singur.

Shrek (2001): începând de la 5 ani

• Dragostea ne face frumoşi şi ne permite să vedem dincolo de aparenţe.

• Să renunţăm la izolare, să ne acceptăm aşa cum suntem, pentru a accepta întrajutorarea.

• Să ne considerăm defectele drept o forţă.

Singuri acasă (The secret life of pets, 2016): începând de la 4 ani

• în viaţa unui copil apare un frăţior sau o surioară: Max, câinele, este mai întâi şocat de apariţia lui Duke, un alt câine adoptat de stăpâna lui, pe care îl percepe ca pe un pericol pentru echilibrul din familie. Certurile lor ilustrează certurile a doi copii

care se bat pentru a atrage atenţia părinţilor. După ce trăiesc mai multe aventuri împreună, învaţă să se cunoască şi să se accepte pentru a deveni o familie.

• A vedea dincolo de aparenţe: mititelul iepure (Snowball) este şeful personajelor negative, iar drăgălaşa Gidget, care este îndrăgostită de Max, este o adevărată luptătoare.

• Graniţa dintre personajele negative şi cele pozitive abia se vede. Pentru că dau dovadă de afecţiune, anumite personaje aşa-zis negative devin

pozitive: condorul, căruia i se promite că va avea o prietenă, sau iepurele, după ce fetiţa îl mângâie.

Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic (2002): începând de la 6 ani

• Noţiunea de libertate: Spirit ne propune o versiune foarte frumoasă a libertăţii atunci când galopează în natură; ne transmite astfel că este stăpân pe propriile alegeri, că se poate duce oriunde vrea şi că poate profita din plin de clipă şi de ceea ce îl înconjoară.

• Să legi o prietenie: o relaţie nu se impune, ea se construieşte pe baza încrederii reciproce care se poate dobândi în timp. Important este să avem răbdare şi să ştim că nu suntem perfecţi.

• Determinarea: chiar şi în momentele dificile, Spirit continuă să spere pentru a-şi alimenta dârzenia şi a-şi depăşi teama.

Sunt un mic ticălos (Despicable me, 2010): începând de ta 4 ani

• A vedea dincolo de aparenţe: sufletul bun ascuns în personajul negativ.

• Adopţia.

• Să găseşti curajul să renunţi la o imagine care este doar aparent securizantă. Gru poate juca lesne rolul personajului negativ, căci asta ştie să facă cel mai bine, dar această atitudine îl izolează şi îl privează de bucuriile simple.

• Să depăşeşti determinismul (celorlalţi şi al tău).

Turbo (2013): începând de la 4 ani

• Să crezi în visurile tale şi să găseşti modalităţile necesare pentru a le împlini.
• Să te accepţi aşa cum eşti.
• Importanţa legăturilor fraterne.

Uriaşul de fier (The Iron Giant, 1999): începând de La 4 ani

• A vedea dincolo de aparenţe.
• Noţiunile de egoism (prin intermediul personajului negativ) şi altruism (prin intermediul sacrificiului robotului).
• Depăşirea determinismului: putem alege cine suntem.
• Moartea şi noţiunea de „suflet”.

Vecinul meu Totoro (1988): începând de la 3 ani

• Prietenul imaginar: magia copilăriei este tot timpul prezentă pentru a le însoţi şi susţine pe cele două surori în problemele cu care se confruntă, chiar dacă viaţa le scoate în cale tot felul de dificultăţi prea devreme. Copiii reuşesc de fiecare dată să se descurce, asumându-şi faptul că sunt copii.
• Râsul, buna dispoziţie şi coeziunea familială ne permit să facem fată temerilor.
Î
• Dragostea familială poate vindeca multe răni şi suferinţe.
• Amabilitatea gratuită: Totoro, prietenii lui, vecinii şi familia ajută fără prea multe cuvinte. Gesturile contează mai mult decât cuvintele.

WALL-E (2008): începând de la 5 ani

• Ecologie: să iii conştient că trebuie să ai grijă de planetă.

- Să depăşeşti determinismul: ***Wall-E*** reuşeşte să fie mai mult decât ceea ce fusese programat să fie.
- Să ştii să fii actorul propriei vieţi: să renunţi la pasivitate, să faci faţă şi să-ţi asumi responsabilităţi, pentru a acţiona.
- Riscurile sedentarismului excesiv.

Concluzie

Filmele şi basmele ne influenţează viaţa, căci ele ne afectează în mod direct emoţiile, ne fac corpul să reacţioneze, ne stimulează imaginaţia şi inteligenţa... în plus, simbolurile pe care le evocă „trezesc” cea mai profundă parte din noi: inconştientul. Şi de acolo, din zona unde conştientul nostru limitat nu poate ajunge, îşi trage seva misiunea noastră.

Basmele de animaţie sunt, aşadar, un instrument important, căci ne pot ajuta să ne reconectăm cu acea parte din noi unde se adăposteşte scânteia curiozităţii noastre. Ele pot stârni sau spori motivaţia de a ne urmări obiectivele esenţiale pentru dezvoltarea noastră. în mod concret, dacă un spectator este impresionat de anumite scene recurente fără să ştie de ce, acest lucru se întâmplă deoarece inconştientul său foloseşte emoţiile ca un indiciu al receptivităţii sale la tema respectivă şi e posibil să fie implicată una dintre misiunile sale de viaţă. Cinematerapia ne permite atunci să devenim conştienţi de aceste indicii pe care filmele le scot în evidenţă. Datorită celor trei stâlpi ai săi, împărtăşirea, dialogul şi experimentarea,

cinematerapia îi poate ajuta pe părinţi şi copii să repereze, să înţeleagă şi să concretizeze aceste mesaje venite din „străfundurile” lor.

Iar atunci când conştientul susţine (în sensul că încurajează şi se adaptează în acelaşi timp) un elan inconştient, oare nu este aceasta o modalitate extraordinară de a începe să trăiţi potrivit propriilor convingeri?

Acum, pentru că ştiţi deja să folosiţi cinematerapia pentru voi şi copiii voştri, nu pot decât să vă urez, dragi cititori, să reuşiţi să vă îndepliniţi cât mai mulţumitor misiunile, să daţi viaţă visurilor voastre şi celor ale apropiaţilor voştri şi să profitaţi pur şi simplu de faptul că sunteţi împreună, privind un film bun sau făcând orice altceva alături de cei dragi.

La urma urmei, un final fericit nu este, de fapt, decât un bun început!

Sfaturi şi trucuri

Iată câteva întrebări care vă pot ajuta să recepţionaţi indiciile inconştientului şi să avansaţi spre misiunea voastră:

- Care erau eroii preferaţi din copilăria voastră (desene animate, filme, poveşti, cărţi, personaje istorice, anturaj, vedete...)?

Apoi pentru fiecare erou ales:

- Ce calităţi ale acestui erou vă impresionau? De ce vi se părea că este un erou?

- Cum v-a motivat?
- Ce puncte comune aveaţi cu el pe atunci? Ce calităţi?
- în prezent, ce puncte comune aveţi cu el?
- Ce spune despre voi eroul ales? Ce valori comune aveţi cu el?
- Ce puteţi face în viaţă, pentru a promova aceste valori şi calităţi?

ndice de teme

Acest indice propune mai multe teme pe care le puteţi aborda şi dezvolta prin dialog, în familie, în funcţie de dorinţele şi nevoile de moment.

Pentru a crea condiţiile necesare unui astfel de dialog, cititorul poate găsi pentru fiecare temă exemple:

- de filme care abordează subiectul respectiv, din diferite unghiuri;
- de mesaje-cheie, pentru a-l însoţi pe copil în reflecţiile lui;
- de întrebări posibile pentru a deschide discuţia.

Fireşte că lista acestor exemple nu este exhaustivă, dar este o bază interesantă, pentru a sugera idei şi a-i inspira pe părinţi. Dacă îl ascultaţi pe celălalt, sunteţi creativi şi receptivi la ce vă spune, veţi avea parte de clipe agreabile de împărtăşire.

TEMELE DIN CARTE

ACCEPTAREA SCHIMBĂRII

Temă recurentă: p. 151, dar şi 194, 234, 299, 318, 320.

ADOLESCENȚA

în această carte: pp. 23, 41, 83, 183, 227, 234, 246, 298, 315.

Exemple de filme: *întors pe dos, Povestea jucăriilor, Neînfricată, O poveste încâlcită, Frumoasa din pădurea adormită, Hotel Transilvania, Planeta comorilor (Treasure Planet), împăratul vrăjit (TheEmperor New Groove), Regatul pisicilor (The Cat Retums), Cei 6 supereroi, Incredibilii, Happy Feet – Mumble cel mai mare dansator, Big Foot Junior..,*

Mesaje-cheie

- Adolescenţa este una dintre ultimele etape care conduc spre maturitate. Ea marchează trecerea de la copilărie (nepăsătoare şi dependentă) la vârsta adultă (responsabilă şi autonomă).
- Ea implică o detaşare de părinţi, pentru a recrea cu ei o nouă legătură – mai deschisă, dar la fel de puternică, dacă ei acceptă că relaţia evoluează.

Din ce motive personajul se îndepărtează de părinţi?; Ce simte el nevoia să trăiască?; Părinţii lui înţeleg de ce se schimbă? Acceptă cu uşurinţă acest lucru?; Cum comunică eroul cu părinţii? E uşor?; Ce înţelege eroul despre el însuşi? Dar despre părinţi?; De ce se îndoieşte?; Ce câştigă eroul la sfârşitul evoluţiei sale?; Cum reacţionează părinţii lui?

ADOPŢIA

în această carte: pp. 51, 113, 162, 169-175, 259, 331.

Exemple de filme: *Sunt un mic ticălos, Tarzan, Familia Robinson, Anastasia, Cartea Junglei, Casa magicianului, Prinţul Egiptului, Kung Fu Panda (1, 2,3), Singuri acasă, Micii salvatori...*

Mesaje-cheie

- Crearea unui nou echilibru familial poate dura, chiar şi atunci când membrii familiei ţin mult unul la altul.

- Pentru un copil, chiar şi când e fericit, aflarea originii sale este o etapă importantă în dezvoltarea lui.

Cu ce seamănă familia adoptivă a acestui personaj?; Este diferită de cea dinainte?; Personajului îi este uşor să-şi găsească locul în această familie?; Cum se simte?; Ce îi oferă familia adoptivă? Dar el ce oferă familiei adoptive?; înţelegi de ce vrea neapărat să ştie cine au fost părinţii lui biologici?

CAPACITATEA DE ADAPTARE

Temă recurentă: p. 153, precum şi 202.

CREŞTEREA (MATURIZAREA)

în această carte: pp. 23, 41, 76, 80,152,161, 164,176-185, 241, 278, 290, 302.

Exemple de filme: *întors pe dos, Micul prinţ* (2015), *Kirikou şi vrăjitoarea, Povestea jucăriilor, Alice în Ţara Minunilor* (2010), *Peter Pan, Lumea secretă a lui Arrietty, Călătoria lui Chirico* (vârsta: începând de la 10 ani), *Şoapte din inimă (Whisper ofthe Heart,* 1995, japonez), *Marea aventură Lego,*

Regatul pisicilor (The Cat Retums, 2002, japonez)...

Mesaje-cheie

• Fiecare poveste vorbeşte despre schimbările pe care Le suferă copiii, despre etapele simbolice sau reale prin care trebuie să treacă.

• Trecerea de la un stadiu La altul presupune schimbări şi regăsirea unui echilibru, pentru a ajunge, în cele din urmă, la un alt mod de a trăi, mai adaptat etapei de maturizare a copilului.

Acest personaj îşi doreşte să crească?; Poate alege dacă să crească sau nu?; Ce alege?; în ce fel se schimbă personajul de la începutul până la sfârşitul filmului?; Ce a înţeles din

„drumul" pe care l-a parcurs?; Care sunt inconvenientele şî riscurile când creşti?; Ce ai de câştigat atunci când creşti?

DÂRZENIA (DETERMINAREA)

Temă recurentă: pp. 150-151, precum şi 333.

DIFERENŢA

în această carte: pp. 113,161, 171-175,185-188, 210-224, 232, 257-249, 329.

Exemple de filme: *Ferdinand, Fratele Urs, Uriaşul de fier, Tarzan, Cars (Maşini), Shrek, Prinţesa Mononoke* (japonez, 1997; vârsta: începând de la 12 ani), *Azur şi Asmar* (2006), Michel Ocelot, *Cinci eroi de legendă, Lumea secretă a luiArrietty* (2010, japonez), *Cenuşăreasa, Kiki: Livrări la domiciliu* (japonez, 1989), *Doamna şi Vagabondul, Zootopia* (2016), *Pocahontas, Micul prinţ* (franco-italian, 2015), *Kirikou et la Sorcière (Kirikou şi vrăjitoarea,* Michel Ocelot, 1998), *Smallfoot (Aventurile lui Smallfoot,* 2018), *Cum a furat Grinch Crăciunul*

(2000).

Mesaje-cheie

- Sentimentul că eşti diferit te poate determina să te izolezi.
- Senzaţia că celălalt este diferit te poate determina să-l respingi.
- Cu toate acestea, dacă ştii să priveşti dincolo de aparenţe, există întotdeauna ceva care ne apropie.

Eroul se simte diferit de ceilalţi?; Are dreptate?; Faptul că este diferit este un lucru bun sau un lucru neplăcut pentru el?; Ce anume opune aceste două grupuri?; Ce le apropie?; Cum pot aceste personaje să se ajute, deşi sunt diferite?

FAMILIA RECOMPUSĂ

în această carte: pp. 256-261, 325.

Exemple de filme: *Lilo şi Stitch, Familia Robinson, Cenuşăreasa, Tarzan, Emest şi Celestine, Peter Iepuraşul, Raţă, raţă şi gâscan, Hotel Transilvania, Casa magicianului...*

Mesaje-cheie

- Să accepţi o nouă familie presupune să suferi mai întâi după cea dinainte, aşa cum era ea.
- Copilul trece prin mai multe etape înainte de a-şi găsi un nou echilibru. Respingerea, chiar dacă este temporară, este frecventă (filmul îl dezvinovăţeşte pe copil).
- Noua configuraţie familială nu este nici mai bună, nici mai rea, este pur şi simplu diferită. Dacă renunţi să faci comparaţii, îţi va fi mai uşor să apreciezi avantajele noii familii.

Are acest personaj familia la care a visat?; Cum este familia lui la începutul, pe parcursul şi la sfârşitul filmului?: Cum se simte eroul în această familie atipică?; Ce îi poate oferi noua lui familie?

FRAŢII (ŞI SURORILE)

în această carte: pp. 48, 55,122-123, 247-249, 325.

Exemple de filme adaptate: *Cei 6 supereroi, Lilo şi Stitch, Vecinul meu Totoro, Regatul de gheaţă, Cenuşăreasa, Sunt un mic ticălos, Azur şiAsmar, Fratele Urs, Singuri acasă, Povestea jucăriilor, Mirai, Doamna şi Vagabondul, Bunul dinozaur, Raţă, raţă şi gâscan, Casa magicianului...*

Mesaje-cheie

- Apariţia unui nou-venit în familie este uneori „o catastrofă".
- Fraţii se invidiază deseori şi se consideră nedreptăţiţi (aspect care îl dezvinovăţeşte pe copil).

- Fraţii şi surorile îl determină pe copilul nou-venit să se întrebe prin ce se deosebeşte de ceilalţi fraţi, pentru a-şi putea crea propria identitate.
- Fraţii şi surorile se pot susţine şi motiva reciproc pentru a progresa în etapele vieţii.

Ce relaţie are eroul cu ceilalţi fraţi?; Se înţeleg bine?; Cum reuşesc să-şi rezolve neînţelegerile?; Ce le oferă acest personaj fraţilor săi?; Seamănă fraţii între ei?; Prin ce se deosebesc? Dar ce au în comun?

FRICA (TEMERILE)

în această carte: pp. 42, 47, 51-52, 97, 104, 118, 134, 139, 165-167, 171, 187, 223, 241, 254, 321, 326.

Exemple de filme: *întors pe dos, Vecinul meu Totoro, Regatul de gheaţă, Compania Monştrilor, Kirikou şi vrăjitoarea, Regele Leu, Aventurile lui Smallfoot, Cinci eroi de legendă...*

Mesaje-cheie

• Frica este o emoţie care protejează, ea este necesară pentru a supravieţui.
• Când este excesivă, ea ne Limitează posibilităţile de a progresa. Când ne temem prea puţin, riscăm să ne punem în pericol.
• Copilul, cu ajutorul apropiaţilor, poate exersa pentru a recunoaşte frica şi pentru a se obişnui cu ea, astfel poate găsi propriile soluţii.
• Când teama pune stăpânire pe un copil, câteva cuvinte, susţinerea celor din jur, întrajutorarea, o glumă îl pot linişti.
• Dacă reuşim să ne cunoaştem temerile, putem fi mai curajoşi, adică ne putem depăşi teama, pentru a progresa într-un mod inteligent.

Eroului îi este teamă?; Dacă da, tu ce crezi, este normal să-i fie teamă?; Dacă nu, de ce nu se teme?; Oare teama i-ar fi putut fi de folos?; Cum ştii că acestui personaj îi este teamă?; Cum îşi controlează teama?

FURIA

în această carte: pp. 161, 267, 295, 309, 315, 330.

Exemple de filme: *întors pe dos, Regatul de gheaţă, Mica Sirenă, Kirikou şi vrăjitoarea, Marele şoarece detectiv (The Great Mouse Detective), Mirai...*

Mesaje-cheie

- Furia este o emoţie care permite menţinerea integrităţii fizice şi morale.
- Exprimată într-un moment adecvat, din timp în timp şi într-un cadru adecvat, ea ne permite să eliminăm tensiunile şi să restabilim echilibrul în anumite situaţii.
- Dacă o ţinem în noi, o refulăm sau o eliberăm fără niciun control, furia poate crea situaţii dificile, greu de gestionat, ne determină să facem greşeli şi să ne facem rău (nouă şi altora).
- Este o emoţie care poate fi anticipată. Cuvintele, de pildă, ne permit să exprimăm anumite nevoi înainte de a ne simţi Lezaţi şi de a fi siliţi să dăm frâu liber furiei.
- Sportul, dansul, cântatul, desenatul ne pot calma furia.

în ce momente se înfurie eroul? Dar personajul negativ?; Cum îţi dai seama că un anumit personaj este furios?; Ce l-a înfuriat?; Ce face când este nervos?; Cum reuşeşte să se calmeze?; Şi tu te enervezi uneori? în ce situaţii?; Ce faci pentru a te calma?

GELOZIA (INVIDIA)

în această carte: pp. 80, 102, 182, 324-325.

Exemple de filme: *Cenuşăreasa, Peter Iepuraşul, Albă-ca-Zăpada şi cei şapte pitici, Povestea jucăriilor, Peter Pan, Pisicile aristocrate, Azur şi Asmar, Casa magicianului, Singuri acasă, Mirai..,*

Mesaje-cheie

- Gelozia (invidia) este o emoţie care apare atunci când ne temem că vom pierde ceva valoros (o relaţie, un obiect, un

interes, atenţia, valoarea...), de care se va bucura altcineva.

• în doze mici, ne poate ajuta să reconsiderăm modul nostru de a fi/sau mediul în care trăim, pentru a ne bucura mai mult de viaţă (în această privinţă, copiii sunt deculpabilizaţi).
• în doze mari, ne întunecă judecata şi ne determină să avem un comportament deplasat.

De ce acest personaj îl invidiază pe celălalt?; Cum îţi dai seama că este gelos?; Cum se poartă când este invidios?; Regretă mai târziu ce a făcut?; Cum poate îndrepta lucrurile?

GREŞEALA E IMPORTANTĂ (DEPĂŞIREA PERFECŢIONISMULUI)

în această carte: pp. 44, 161, 197, 200, 278-279, 302, 310.

Exemple de filme: *Clopoţica şi comoara pierdută, Familia Robinson, Peter Iepuraşul, Deep: O aventură nesfârşită, Maşini, Hercule, Kung Fu Panda, Frumoasa şi Bestia, Lilo şi Stitch, Raţă, raţă şigâscan, Shrek...*

Mesaje-cheie

• Fiecare individ greşeşte, şi asta îl ajută să progreseze.
• Dacă vrem să progresăm, erorile sunt inerente.
• Din greşeli învăţăm, iar greşind devenim mai puternici, dacă ne asumăm erorile comise sau le reparăm.

Eroul nostru greşeşte?; Alege întotdeauna soluţia potrivită de prima oară?; Ce face atunci când se înşală sau ratează ceva?; Eroul nostru este perfect?

HANDICAPUL

în această carte: pp. 233-235.

Exemple de filme: *în căutarea lui Nemo, Cum să-ţi dresezi dragonul, Kirikou şi vrăjitoarea, Avioane: Echipa de intervenţii..,*

Mesaje-cheie

• Fiecare erou, în pofida sau datorită handicapului, îşi poate

găsi puterea sa, punctele sale forte.

• Apropiaţii eroului au un rol de jucat: ei trebuie să-l însoţească şi să-l susţină pe erou, fără să-l facă să se simtă ca o victimă.

Care este handicapul acestui personaj?; în ce fel îl împiedică acest handicap?; Cum poate folosi personajul acel defect în favoarea sa, transformându-l în forţă?; Cum reacţionează apropiaţii lui?; Cum reuşeşte eroul să găsească soluţii pentru a reuşi?

HĂRŢUIREA

în această carte: pp. 213-217, 266.

Exemple de filme: *Cenuşăreasa, Lilo şi Stitch, Ralph Strică-Tot, Puiu' mic, Hercule, Happy Feat'. Mumble cel mai mare dansator, Bigfoot Junior, Midi salvatori, Kirikou şi vrăjitoarea...*

Mesaje-cheie

• Uneori, o persoană diferită trezeşte o atitudine de respingere din partea celorlalţi, care o poate răni şi poate fi greu de suportat.

• Uneori, comunicarea poate tempera tensiunile şi poate atenua diferenţele.

• Eroul poate găsi un alt grup în care poate fi el însuşi, fără să simtă că este criticat.

Cine hăituieşte pe cine în film? De ce?; Ţi se pare corectă această situaţie?; Ce simte personajul hărţuit? Dar cel care hărţuieste?; Cum reacţionează personajul hărţuit?; Ce altceva ar fi putut face?; Cum poate fi schimbată situaţia?

IERTAREA ŞI RĂZBUNAREA

în această carte: pp. *44,* 50, 284, 325, 329-330.

Exemple de filme: *Fratele Urs, Prinţesa Mononoke* (vârsta: începând de la 12 ani), *Cei 6 supereroi, Casa*

magicianului, Bunul dinozaur, Kirikou şi vrăjitoarea, Primul Crăciun (The Star), Cum ajurat Grinch Crăciunul, Coco, Familia Robinson...

Mesaje-cheie

• Iertarea, chiar dacă folosul ei nu este evident în anumite cazuri, este indispensabilă pentru a progresa. Ea ne permite să ne ancorăm în prezent, pentru a da un sens nou viitorului nostru.

• Răzbunarea ne închide în trecut şi ne împiedică să vedem ce se petrece în prezent. Dacă nu îşi asumă responsabilitatea şi face din răzbunare o obsesie, personajul nostru poate fi pierdut.

Ce îi reproşează acest personaj acelui personaj?; Poţi să înţelegi că este atât de supărat pe el?; îl poate ierta?; La ce îi poate fi de folos faptul că-l iartă?; Este important să facă asta?; Ce se va întâmpla dacă nu-l va ierta niciodată?; Cum se simte personajul după ce a iertat?

IMAGINAŢIA

în această carte: pp. 25, 29, 57-58, 65, 93-94, 103-107, 127-137, 236.

Exemple de filme: *Alice în Ţara Minunilor, Cinci eroi de legendă, Familia Robinson, PeterPan, O poveste încâlcită, întors pe dos, Prinţi şi prinţese, Marea aventură Lego, Vecinul meu Totoro...*

Mesaje-cheie

• Imaginaţia este cheia optimismului, a adaptării şi a creativităţii.

• Ea creează lumi în care ne putem regenera şi ne putem recupera energia pentru a gestiona lumea reală.

• Dar lumea imaginară nu este o soluţie pentru orice. Este important să găsim un echilibru între real şi imaginar.

De ce este imaginaţia o calitate pentru acest personaj? Sau de ce pare să fie un defect?; în

ce fel ajută imaginaţia personajul?: Cum îţi dai seama că acest personaj are imaginaţie?; După părerea ta, care este opusul imaginaţiei?; Este bine să rămânem tot timpul într-o lume imaginară?; Cum putem găsi echilibrul între real şi imaginar?

IUBIREA (DRAGOSTEA)

în această carte: pp. 89, 102, 170-171, 244, 249-250, 279, 332, 362.

Exemple de filme: *Regatul de gheaţă, Frumoasa şi Bestia, Shrek, Frumoasa din pădurea adormită, Albă-ca-Zăpada şi cei şapte pitici, Prinţi şi prinţese (Princes et Princesses)*[1]*, Castelul umblător al lui Howl, Doamna şi Vagabondul, Magie în New York (Enchanted), Mica Sirenă...*

Mesaje-cheie

- Dragostea este un sentiment care ne ajută să depăşim multe dificultăţi.
- în poveşti, iubirea ajută personajele să vadă aspectele pozitive, să se deschidă, să fie tolerante şi să vrea binele tuturor.

Cum îl ajută dragostea pe erou?; Ce înseamnă iubirea pentru erou?; Pe cine învaţă să iubească?; Ce înseamnă dragostea pentru tine?; Cum te foloseşti de ea?

ÎNCREDEREA ÎN SINE

Temă recurentă: p. 156, precum şi 106,158-159, 203, 231, 268.

ÎNTRAJUTORAREA

în această carte: pp. 52, 204-206, 234, 259, 329, 332.

Exemple de filme: *Ferdinand, Incredibilii, Trolii, Shrek, Tangled: O poveste încâlcită, Clopoţica şi comoara pierdută, Duck Duck Goose – Raţă, raţă şi gâscan, Singuri acasă, Povestea jucăriilor, Cars (Maşini), Epoca de gheaţă, Albă-ca-Zăpada şi cei şapte pitici, 101 dalmaţieni, Micii salvatori, Tare ca*

piatra (Early Man, 2018), *The* [72]

72 *Princes et Princesses,* regia Michel Ocelot (2000), în care se foloseşte tehnica animată a umbrelor, ca în vechile piese de teatru chinezeşti.

Star (Primul Crăciun), Deepi O aventură nesfârşită, Casa magicianului, Cinci eroi de legendă...

Mesaje-cheie

• Ţî se poate părea că este mai uşor să rezolvi o situaţie de unul singur (nu trebuie să faci compromisuri, nu ţi se pun întrebări, nu trebuie să te justifici, nu trebuie să-ţi spui părerea). Nu este deloc simplu să creezi sau să accepţi o legătură.
• Cu toate acestea, două persoane – dacă comunică îndeajuns de mult şi dacă ascultă fiecare ce are de spus celălalt – sunt mai puternice decât una singură. (Unde-s doi puterea creşte.)
• Celălalt ne poate susţine, completa, consulta, îndruma, consola şi asista.

De ce nu îşi doreşte acest personaj să fie ajutat?; Poate reuşi singur?; Cu ce îl pot ajuta ceilalţi?; Dar el, cu ce îi poate ajuta?; De ce este importantă întrajutorarea?

LIBERTATEA

în această carte: pp. 124, 188, 214, 226, 242-247, 252, 333.

Exemple de filme: *Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic, Regatul de gheaţă, Regele Leu, Up – Deasupra tuturor, Kirikou şi vrăjitoarea, Dumbo, Happy Feet – Mumble cel mai tare dansator...*

Mesaje-cheie

• Atunci când eroul poate trăi autonom şi se acceptă aşa cum este, el se bucură de mai multă libertate.
• Libertatea presupune să ne stabilim nişte limite şi să le respectăm, pentru a menţine echilibrul.

Acest personaj se simte liber la începutul filmului?; Ce anume distruge acest sentiment de libertate?; Cum se simte personajul când nu mai este liber?; Cum reacţionează?; Ce soluţii găseşte pentru a-şi redobândi libertatea?

în această carte: pp. 126, 157, 162, 176, 183, 254, 247, 302.

Exemple de filme: *Regele Leu, Frumoasa şi Bestia, Raţă, raţă şi gâscan, Pinocchio, Kuzco – The Emperor's New Groove (împăratul vrăjit), Deep: O aventură nesfârşită, Lumea secretă a lui Arrietty, Alice în Tara Minunilor...*

Mesaje-cheie

- Lipsa regulilor poate părea atrăgătoare şi facilă; însă absenţa pedepselor ne izolează, ne pune în pericol, ne corupe şi ne sperie.
- Regulile ne protejează de ceilalţi şi de noi înşine, ele ne permit să trăim în deplină siguranţă.
- Anumite reguli pot evolua în funcţie de vârstă şi de competenţe, altele sunt permanente.
- Părintele stabileşte nişte limite copilului. EL are misiunea să-L ajute să Le respecte până ce copilul este îndeajuns de matur şi autonom încât să şi le însuşească, să Le accepte şi să şi le adapteze.

De ce personajul nu are dreptul să facă acest lucru?; Cine a stabilit această regulă?; Ţi se pare corectă regula?; Este o regulă permanentă?

MOARTEA

în această carte: pp. 49, 112, 119, 161, 185, 289-291, 297, 327, 331, 334.

Exemple de filme: *Regele Leu, Coco, Uriaşul de fier, Ferdinand, Bunul dinozaur, Mamie (When Mamie Was Therd,* vârsta: începând de la 12 ani), *Bambi, Moana/Vaiana, Micul prinţ...*

Mesaje-cheie

- Moartea face parte din ciclul vieţii.

[1] Film de animaţie japonez (2014), dramă psihologică având la bază

romanul omonim al autoarei britanice Joan G. Robinson din 1967 *(N.t.).*

- Amintirile şi valorile moştenite de la fiinţa dispărută ne permit să păstrăm în viaţă ceea ce este important legat de persoana pierdută.
- „Viaţa de apoi" diferă în funcţie de culturi şi de convingerile personale. Fiecare dintre noi este liber să creadă ceea ce doreşte despre aceste lucruri, pentru a putea merge înainte întru binele comun.

Ce personaj moare în acest film?; Ce simte eroul atunci? Dar tu?; Tu ce crezi că înseamnă să mori?; Personajul mort continuă să-l ajute pe erou, şi dacă da, cum face asta?; Ce ne spune filmul că se petrece după ce murim? Tu ce zici, crezi că este posibil aşa ceva?

OPTIMISMUL

Temă recurentă: pp. 155-156, precum şi pp. 250 şi 284.

PRIETENIA

în această carte: pp. 138,162,176-177,194-197, 204, 225-230, 268-269, 333.

Exemple de filme: *Clopoţica şi comoara pierdută, Cars, Shrek, Povestea jucăriilor, Dumbo, Vecinul meu Totoro, Ponyo, Uriaşul de fier, Compania Monştrilor, Aventurile tigrişondui, Epoca de gheaţă, Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic, Bunul dinozaur, Deep: O aventură nesfârşită, Cinci eroi de legendă, Cum a furat Grinch Crăciunul...*

Mesaje-cheie

- Un prieten ne însoţeşte, ne susţine, ne spune părerea lui, ne înţelege, ne previne, ne amuză, ne ascultă...
- între prieteni, mai există şi certuri şi neînţelegeri.
- Pentru ca o prietenie să dureze, trebuie să găsim un

echilibru între a şti că uneori nu avem dreptate şi a şti ce atitudine să abordăm.

Personajul acesta are prieteni? De unde ştii?; Ce fac prietenii pentru el?; Ce face el pentru prietenii lui?: Relaţia

dintre ei este întotdeauna simplă?; Cum îşi rezolvă neînţelegerile?; După părerea ta, există o diferenţă între „amic" şi „prieten"? în ce constă?

RĂBDAREA

în această carte: pp. 177, 226, 333.

Exemple de filme: *Maşini, Frumoasa din pădurea adormită, Vecinul meu Totoro, Albă-ca-Zăpada şi cei şapte pitici, Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic...*

Mesaje-cheie

- Dacă avem răbdare, putem evita anumite greşeli şi putem profita de lucrurile frumoase.
- Fiecare etapă vine la timpul ei.

De ce se grăbeşte acest personaj?; Ce se întâmplă când se opreşte?; Ce are de câştigat în „pauza" lui?; Ce crezi, ne putem „grăbi încet"?; Putem trece peste anumite etape? Ce riscuri există?

RĂUTATEA SI NUANŢELE EI

în această carte: pp. 48-49, 55, 102, 160, 163, 269-270, 318.

Exemple de filme: *Moana/Vaiana, Familia Robinson, Ralph Strică-Tot, Singuri acasă, Planeta comorilor, Aventurile lui Smallfoot, Cum a furat Grinch Crăciunul, Marea aventură Lego, Prinţesa Mononoke* (începând de la 12 ani), *Kirikou şi vrăjitoarea...*

Mesaje-cheie

- Filmele de animaţie ne îndeamnă să ne întrebăm de ce personajele negative sunt rele. Acest lucru îi permite copilului să

înţeleagă mai bine unde pot duce diferenţele de puncte de vedere şi lipsa de comunicare sau de susţinere.

• înţelegerea acestor lucruri poate favoriza crearea unor noi legături (relaţii).

• Cu toate acestea, chiar dacă înţelegem de unde vine „răutatea", aceasta nu înseamnă să acceptăm orice. Copilul poate învăţa să-şi recunoască limitele în ce priveşte capacitatea sa de a ajuta.

Acest personaj este bun sau rău?; Cum îţi dai seama?; Poate fi şi rău, şi bun?; De ce se poartă acest personaj urât?; Ce ar putea face pentru a deveni bun?; Eroul îl poate ajuta să devină din nou bun?; De unde ştii?

RESPECTUL DE SINE SI FATĂ DE CEILALŢI

în această carte: pp. 139, 159, 205, 254.

Vezi mai sus şi tema „Diferenţa”.

Exemple de filme: *Frumoasa şi Bestia, Shrek, Turbo, Pocahontas, Dumbo, Deep: O aventură nesfârşită, Prinţesa Mononoke* (vârsta: începând de la 12 ani), *Raţă, raţă şi gâscan, împăratul vrăjit, Neînfricată, Epoca de gheaţă, Horton, Emest & Celestine (Emest şi Celestine), Aventurile lui Smallfoot, Ştrumpfii şi satul pierdut, Ralph Strică-Tot, Tarzan, Cum a furat Grinch Crăciunul...*

Mesaje-cheie

• Atunci când ne iubim îndeajuns, îi putem iubi şi pe ceilalţi, şi invers.

• Eroul, pentru a învăţa să se accepte, trebuie să iasă deseori din zona sa de confort şi să se confrunte cu lumea, pentru a-şi putea aprecia valoarea şi a o putea aprecia şi pe cea a apropiaţilor săi.

• Să te respecţi şi să-i respecţi pe ceilalţi înseamnă să fii dispus să te pui pe tine însuţi la îndoială, ceea ce nu este deloc simplu.

Acest personaj are încredere în el?; Cum îţi dai seama de asta?; De ce vrea să fie singur?; Cum reacţionează faţă de ceilalţi?; Ce află despre el prin intermediul aventurilor

sale?; Ce află despre cei din jurul său?; La sfârşitul filmului, eroul are mai multă încredere în el?

ROLUL PĂRINŢILOR ŞI AL FAMILIEI

în această carte: pp. 16, 28, 51, 64, 67-70, 114, 161-165, 170, 173-175, 217-223, 250, 256-260, 317, 325, 327.

Exemple de filme: relaţia tată-fiică: *Mica Sirenă, Aladin şi lampa fermecată, Regele Leu 2, Hotel Transilvania, Mulan',* relaţia mamă- fiică: *Neînfricată, Tangled: O poveste încâlcită, Albă-ca-Zăpada şi cei şapte pitici, Cenuşăreasa;* relaţia tată-fiu: *Pinocchio, Cum să îţi dresezi dragonul, în căutarea lui Nemo, Tarzan, Bunul dinozaur, Regele Leu...;* relaţia mamă-fiu: *Dumbo, Horton, Bambi, Tarzan, Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic;* relaţii intergeneraţionale: *Coco, Moana/Vaiana, Hotel Transilvania 2, Deep: O aventură nesfârşită, Kirikou şi vrăjitoarea...*

Mesaje-cheie

• în copilăria mică, părintele este punctul de referinţă şi cel care îi asigură copilului siguranţa. El îi transmite acestuia valorile şi regulile sale.

• Odată ce copilul se schimbă şi îşi afirmă personalitatea, legăturile cu părinţii devin mai complexe şi apar neînţelegerile. în unele poveşti (filme de animaţie), părintele iubitor este înlocuit de o mamă vitregă rea sau de un monstru, asupra căruia copilul îşi va putea defulaîn mod simbolic tensiunile.

• Dragostea atenuează tensiunile şi restabileşte înţelegerea. Părinţii şi copiii se îmbogăţesc prin această experienţă.

• Părintele îi lasă locul copilului când acesta este îndeajuns de matur (predarea puterii, deces, schimbarea unor reguli, deschiderea către o lume nouă...)

Care este, la începutul filmului, relaţia dintre acest personaj şi părintele său?; De ce sunt ei apropiaţi?; Din ce motive nu sunt de acord?;

în ce privinţă are dreptate tânărul personaj?; în ce privinţă are dreptate părintele?; Care este obiectivul părintelui? Dar al copilului?; Ce îi transmite părintele copilului său?; Ce îi oferă copilul părintelui său?; Cum reuşesc, în cele din urmă, să se înţeleagă?

VALORIZAREA BINELUI

Temă recurentă: pp. 159-160, precum şi 49, 166, 246, 275, 331.

VISURI, OBIECTIVE ŞI AMBIŢIA FĂRĂ LIMITE

în această carte: pp. 140, 173, 203, 282-284, 325-327, 331.

Exemple de filme: *Coco, Familia Robinson, Universitatea monştrilor, Hai să cântăm! (Sing,* 2016), *Şoapte din inimă, Balerina, Planeta comorilor, Ratatouille, Frumoasa şi Bestia, Tangled: O poveste încâlcită, Prinţesa şi broscoiul, Cinci eroi de legendă, Maşini...*

Mesaje-cheie

• Eroii scot în evidenţă importanţa faptului de a avea obiective, de a crede în ele şi de a şti să te depăşeşti pentru a Le atinge.

• Uneori, ei demonstrează că este posibil să te pierzi într-o căutare permanentă a mai-binelui şi că adaptarea este adesea cel mai bun aliat pentru a-ţi atinge obiectivele.

• Personajele negative ilustrează, prin exagerările lor, câte pericole ascunde o ambiţie fără limite: furturi, minciuni, violenţă, ba chiar şi crime.

Ce obiectiv are eroul? Dar personajul negativ?; Cum îl ajută visul său să progreseze?; Ce este dispus să facă pentru a-şi atinge obiectivul?; Cum ştie când trebuie să se oprească?; Scopul scuză mijloacele? în ce

măsură?

ALTE CÂTEVA TEME, ÎN PRELUNGIREA ACESTEI CÂRTI

CINSTEA (ONESTITATEA)

Exemple de filme: *Pinocchio, Planeta comorilor, Puiu' mic, Aladdin, Aventurile lui Smallfoot, Regatul de gheaţă...*

Mesaje-cheie

- Minciunile pot părea uneori o soluţie simplă, dar ele antrenează consecinţe mult mai dificil de gestionat decât simplul adevăr.
- Cu cât o persoană minte mai mult, cu atât îi este mai greu să se oprească şi cu atât mai puţin au încredere în ea persoanele din jur.
- Uneori, este dificil să deosebeşti minciuna de adevăr.
- Cinstea (chiar dacă se lasă aşteptată uneori) poate aduce multe recompense: încredere, recunoştinţă, experienţă şi susţinere.

De ce minte acest personaj?; Ce obţine pe termen scurt dacă minte?; Dar pe termen lung?; Cum se simte după ce a minţit?; Minciuna lui poate fi iertată? De ce?; De ce oamenilor nu le vine să creadă ce spune acest personaj?; Ce consecinţe are acest lucru asupra vieţii lui?; Tu l-ai putea crede? Cum ti-ai da seama dacă e cinstit sau nu?

DEPENDENTELE SI CONSECINŢELE LOR

Exemple de filme: *Dumbo, Pinocchio, Trolii, Alice în Ţara Minunilor...*

Mesaje-cheie

• Mesajele referitoare la anumite dependenţe sunt deseori secundare, dar pot juca un rol preventiv şi educativ pentru copil, în special dacă sunt însoţite de o discuţie cu părintele.

• Drogurile modifică percepţiile şi ne pot pune în situaţii periculoase.

• Dependenţa interzice sau Limitează capacitatea de a găsi fericirea.

Ce se petrece atuncî când acest personaj bea/fumează/ mănâncă...?; Starea lui este dificilă?; Personajul este mai fericit pe termen scurt? Dar pe termen lung?; Ce altceva ar fi putut face pentru a se simţi bine?; Ce consecinţe are pentru corpul său starea lui de dependenţă?; Tu ştii ce este o dependenţă?

DESPĂRŢIREA PĂRINŢILOR

Exemple de filme: *Regele Leu, Povestea jucăriilor, Puiu' mic, Micul prinţ, Uriaşul de fier, Povestea vieţii (Il était une fois... la vie,* 19869, *Transilvania, Planeta comorilor...*

Mesaje-cheie

• Divorţul sau separarea părinţilor sunt rareori abordate în mod direct în filmele de animaţie. Cu toate acestea, unul sau ambii părinţi pot dispărea sau pot fi absenţi din viaţa copilului: familia monoparentală este de altfel deseori prezentă în filmele de animaţie.

• Pentru a aborda această temă, putem aborda în mod simbolic noţiunile de doliu sau de absenţă, care îi trezesc copilului sentimente similare: sentimentul de abandon, de lipsă a cuiva drag, de culpabilitate, de neputinţă, de frustrare, senzaţia că este singur şi neînţeles.

• Copilul învaţă să renunţe la viaţa din trecut în acelaşi timp cu eroul, care, în pofida obstacolelor care sunt uneori dificile, iese din toate aceste încercări maturizat şi capabil să trăiască fericit

într-o lume nouă.

Personajul are ambii părinţi alături?; Din ce motiv crezi că unul dintre părinţi lipseşte?; Ce crezi că a simţit eroul atunci când mama/tatăl lui nu a mai fost prezent?; Cum încearcă eroul să-şi asigure în continuare un fel de prezenţă a părintelui absent?; Eroul îşi poate dezvolta personalitatea chiar dacă viaţa lui nu mai este cum a fost?

ECHILIBRUL ÎNTRE MUNCĂ SI FAMILIE

Exemple de filme: *Hai să cântăm!, Coco, Mary Poppins, Cum a furat Grinch Crăciunul, Micul prinţ, Cinci eroi de legendă, Chistopher Robin şi Winnie de pluş, Lilo şi Stitch...*

Mesaje-cheie

• Pentru adulţi, repartizarea timpului nu este întotdeauna uşor de gestionat, căci deseori au o Listă întreagă de priorităţi.
• Soluţia poate fi o bună comunicare şi o dorinţă comună de a ne înţelege.

Ţi se pare că acest personaj munceşte prea mult?; Cum reuşeşte să se ocupe şi de copiii săi în acelaşi timp?; Reuşeşte să facă acest lucru într-un mod mulţumitor?; îşi iubeşte copiii? Cum îţi dai seama? Copiii lui ştiu că îi iubeşte?; Copiii lui sunt fericiţi?; Cum procedează ei pentru ca punctele lor de vedere să fie înţelese?; Ce soluţii găsesc împreună?

ECOLOGIA SI PROTEJAREA NATURII

Exemple de filme: *în căutarea lui Nemo, WALL-E, Femgully, ultima pădure tropicală, Prinţesa Mononoke* (vârsta: începând de la 12 ani), *Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic, Aventurile lui Smallfoot, Bee Movie: povestea unei albine, Casa magicianului, Ponyo (2008), Moana/Vaiana, Bambi, Happy Feet – Mumble, cel mai tare dansator, Deep: O aventură nesfârşită, Bigfoot Junior...*

Mesaje-cheie

• Natura este vie, ea merită să fie protejată pentru binele tuturor.
• Fiecare poate acţiona în felul său.

în ce ţinut trăiesc personajele?; Cum distruge omul acest mediu?; Ce impact au acţiunile omului asupra animalelor

şi asupra naturii?; Ce consecinţe au acţiunile lui pe termen lung?; Omul poate trăi fără natură?; Ce poţi/vrei să faci tu pentru a proteja natura?

FORŢA: DIFERITE MODURI DE A FI PUTERNIC

Exemple de filme adaptate: *Hercule, Incredibilii, Ferdinand, Shrek, Arthur şi Minimoys, Trolii, Kiki: Livrări la domiciliu, Marea aventură Lego, Puiu' mic, Kirikou şi vrăjitoarea, Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic, Cum să îţi dresezi dragonul, Happy Feet – Mumble, cel mai tare dansator, Micii salvatori, Uriaşul de fier...*

Mesaje-cheie

- Forţa brută nu este singura formă de forţă care există.
- Fiecare erou îşi găseşte forţa în propriile competenţe, calităţi şi experienţe: dragostea, prietenia, inteligenţa, curajul, dârze- nia, adaptabilitatea...

Acest personaj este puternic?; Cum îţi dai seama?; Ce anume îl face să fie puternic?; Ce îl ajută să câştige?; Există o singură modalitate de a fi puternic?; Tu care crezi că este principala ta forţă în prezent?

A ÎMPĂRŢI

Exemple de filme: *Aladdin, Robin Hood, Emest şi Celestine, Cum a furat Grinch Crăciunul, Micii salvatori...*

Mesaje-cheie

Să împărţi înseamnă să renunţi La o parte (din ceva), pentru a le da celorlalţi. Este o acţiune care poate fi în egală măsură dificilă (vorbind despre asta îl dezvinovăţim pe copil) şi bene- fică (acest mesaj îl încurajează pe copil).

Din ce motive acest personaj împarte cu ceilalţi o parte din ceea ce posedă/din ceea ce a câştigat?; îi vine greu să

facă asta?; Ce obţine prin acest gest pe termen scurt? Dar pe termen lung?; Cum se simte după ce a împărţit ceea ce-i aparţine?; Tu ai fi putut face acelaşi lucru? De ce?

MUZICA

Exemple de filme: *Coco, Mica Sirenă, Trolii, Un monstru la Paris, Sing – Hai să cântăm!, Ballerina, Fantasia*[1]*, Happy Feet – Mumble, cel mai tare dansator, Rio...*

Mesaje-cheie

Muzica, dansatul şi cântatul sunt nişte modalităţi extraordinare de a ne activa sau de a ne elibera emoţiile: muzica ne ajută să fim mai veseli, să ne eliberăm de furie, să ne exprimăm tristeţea...

Cum se simte eroul când cântă/dansează/cântă la un instrument?; Cu ce îl ajută acest lucru? Dar ţie, îţi place să cânţi/să dansezi/să cânţi la un instrument?; Cum te simţi după ce faci acest lucru?

SEXUALITATEA

Exemple de *tihne: Albă-ca-Zăpada şi cei şapte pitici, Frumoasa din pădurea adormită...*

Mesaje-cheie

• în basme, această noţiune nu este abordată decât pe plan simbolic. Atingerea maturităţii sexuale este reprezentată prin

primul sărut.

• Această uniune între un bărbat şi o femeie se petrece de obicei la sfârşit, atunci când eroii au evoluat îndeajuns (datorită [73] somnului care i-a cuprins sau aventurilor prin care au trecut) şi şi-au pierdut statutul de copil.

• Când este vorba despre tinerii spectatori, această problemă trebuie abordată din punctul de vedere al iubirii. Atunci când copilul este pregătit să afle mai multe, pune el însuşi întrebări mai precise. Părintele îi poate răspunde atunci sincer, factual şi simplu. Această comunicare deschisă şi adaptată vârstei lui îi permite copilului să se înţeleagă şi să evolueze, fără să se simtă vinovat.

De cine este îndrăgostit acest personaj?; Cum îţi dai seama?; Este vorba despre o dragoste reciprocă?; Ce fac cei doi pentru a-şi demonstra iubirea?; Ce simţi atunci când cei doi îndrăgostiţi reuşesc să rămână împreună? Dar atunci când se sărută?

TIMIDITATEA

Exemple de filme: *Sing – Hai să cântăm!, Bambi, Şoapte din inimă, Incredibilii...*

Mesaje-cheie

• Timiditatea poate fi un adevărat handicap atunci când trebuie să-ţi realizezi proiectele.

• Ea poate fi controlată prin îmbunătăţirea încrederii în sine, prin tehnici de gestionare a stresului şi a fricii, dar şi prin sprijinul apropiaţilor.

De ce este timid acest personaj?; Cum îţi dai seama că e timid?; Ce consecinţe are timiditatea sa asupra vieţii lui?; Ce simte atunci când timiditatea îi afectează viaţa?; Ce soluţii poate găsi sau chiar găseşte pentru a-şi controla timiditatea?

---

73 *Fantasia,* al treilea lungmetraj de animaţie creat de studiourile Disney (în 1940), este alcătuit dintr-o serie de şapte secvenţe, care ilustrează opt piese celebre de muzică clasică (JV.t.).

INDICE (basme animate)

Aladin şi lampa fermecată 355

Albă-ca-Zăpada şi cei şapte pitici 14, 37, 49, 80, 85, 160, 161, 299, 345, 349, 353, 355,361

Alice în Ţara Minunilor 341, 348, 351, 357

Arthur şi Minimoys 360

Atlantida: Imperiul dispărut 79

Aventurile lui Smallfoot 324, 342, 344, 353, 354, 357, 359

Aventurile tigrişorului 162, 352

Avioane: Echipa de intervenţii 346

Castelul umblător al lui Howl 349

Călătoria lui Chihiro 132

Cei 6 supereroi 78, 340, 343, 347

Cenuşăreasa 26, 36, 37, 48, 55, 80, 161, 162, 325, 342, 343,

Azur şi Asmar 342, 343, 345

B

Balerina 356, 361

Bambi 77, 161, 291, 351, 355, 359,362

Bee Movie: povestea unei albine 359

Bigfoot Junior 347, 359

Bunul dinozaur 343, 347, 351, 352, 355

C

Cartea Junglei 153, 340

Casa magicianului 324, 340, 343, 345, 347, 350, 359

345, 347, 355

Chistopher Robin şi Winnie de pluş 359

Cinci eroi de legendă 136, 325, 342, 344, 348, 350, 352, 356,359

Clopoţica şi comoara pierdută

326,346,349,352

Coco 327, 347, 351, 355, 356, 359,361

Compania Monştrilor 132, 165, 344,352

Cum a furat Grinch Crăciunul 327, 342, 347, 352, 353, 354,359,360

Cum să îţi dresezi dragonul 7, 164, 210, 212, 355, 360

D

101 dalmatieni 77

Deasupra tuturor 162, 350

Deep: O aventură nesfârşită 328, 346, 350, 351, 352, 354,355, 359

Doamna şi Vagabondul 342, 343, 349

Dumbo 139, 162, 350, 352, 354,355, 357

E

Epoca de gheaţă 349, 352, 354

Ernest şi Celestine 77, 138, 161, 343, 354, 360

F

Familia Robinson 340, 343, 346, 347, 348, 353, 356

Fantasia 76, 361

Ferdinand 328, 342, 349, 351, 360

Ferngully, ultima pădure tropicală 359

Frumoasa din pădurea adormită 59, 299, 340, 349, 353, 361

Frumoasa şi Bestia 8, 44, 49, 86, 160, 162, 272, 280, 346, 349, 351, 354, 356

Hai să cântăm! 356, 359, 361, 362

Hercule 88, 91, 99, 105, 152, 158, 346,347, 360

Horton 354, 355

Hotel Transilvania 340, 343, 355,358

I

Incredibilii 51, 105, 162, 329, 340,349,360,362

împăratul vrăjit 162, 340, 351, 354

în căutarea lui Nemo 157, 329, 346,355,359

întors pe dos 8, 307, 309, 319, 340, 341, 344, 345, 348

K

Kiki: Livrări la domiciliu 342, 360

Kirikou şi vrăjitoarea 55, 330, 341, 342, 344, 345, 346, 347, 350, 353, 355, 360

Kung Fu Panda 157, 340, 346

Lego Batman 79

Lilo şi Stitch 8, 51, 157, 255, 259, 260, 343, 346, 347, 359

M

Marea aventură Lego 78, 79, 123, 341, 348, 353, 360

Marele şoarece detectiv 345

Marnie 351

Mary Poppins 298,359

Maşini 7, 53, 135, 152, 158, 192, 200, 201, 206, 342, 346, 349,353, 356

Mica Sirenă 40, 90, 163, 345, 349,355,361

Micii salvatori 331, 340, 347, 349, 360

Micul prinţ 78, 108, 341, 342, 351, 358, 359

Mirai 343, 345

Moana 54, 86, 139, 331, 351, 353,355,359

Mulan 86, 164, 355

N

Neînfricată 51, 54, 164, 340, 354,355

P

Peter Iepuraşul 102, 343, 345, 346

Peter Pan 118, 155, 164, 341, 345,348

Pinocchio 52, 91, 351, 355, 357

Pisicile aristocrate 345

Planeta comorilor 353, 356, 357, 358

Pocahontas 160,342,354

Ponyo 352,359

Povestea jucăriilor 54, 77,100, 137, 162, 340, 341, 343, 345,349,352,358

Povestea vieţii 358

Primul Crăciun 347, 350

Prinţesa Mononoke 79, 342, 347, 353, 354, 359

Prinţesa şi broscoiul 44, 356

Prinţi şi prinţese 348, 349

Prinţul Egiptului 340

Puiu’ mic 347, 357, 358, 360

R

Ralph Stricã-Tot 347, 353, 354

Ratatouille 38, 356

Raţă, raţă şi gâscan 332, 343, 346, 349, 351, 354

Regatul de gheaţă 7, 12, 54, 86, 162, 239, 343, 344, 345,349,350,357

Regatul pisicilor 340, 341

Regele Leu 8, 52,109,111,119, 161, 163, 287, 291, 292, 294, 296, 298, 304, 344, 350, 351, 355, 358

Rio 361

Robin Hood 360

S

Shrek 157, 332, 342, 346,349, 352, 354, 360

Singuri acasă 332, 340, 343, 345,349,353

Spirit: Armăsarul Vestului Sălbatic 52, 333, 350, 352, 353, 355, 359, 360

Sunt un mic ticălos 51, 88, 162,333, 340,343

Şoapte din inimă 341, 356, 362

Tangled: O poveste încâlcită 331, 349, 355, 356

Tare ca piatra 349

Tarzan 7, 51, 56,113,162,163, 168, 210, 340, 342, 343, 354,355

Trolii 51, 87, 349, 357, 360, 361

Turbo 334,354

U

Universitatea monştrilor 356

Un monstru la Paris 361

Uriaşul de fier 334, 342, 351, 352, 358, 360

Vaiana 54, 139, 331, 351, 353, 355,359

Vecinul meu Totoro 334, 343, 344, 348,352,353

Vrăjitorul din Oz 133

Z

Zootopia 342

Anexe

ANEXA 1

RÂPELE CĂLĂTORIEI EROULUI

După Vogler (1992)

1. Lumea obişnuită
2. Chemarea aventurii
3. Refuzul chemării
4. întâlnirea cu mentorul
5. Trecerea pragului către aventură
6. încercări, aliaţi şi duşmani
7. Apropierea de grota ascunsă
8. Ultima încercare
9. Recompensa
10. Drumul înapoi
11. învierea
12. întoarcerea cu elixirul

După Campbell (1949)

1. Chemarea aventurii
2. Refuzul chemării

3. Ajutorul supranatural
4. Trecerea primului prag
5. Pântecul balenei
6. Drumul încercărilor
7. întâlnirea cu zeiţa[5]
8. Femeia ispititoare
9. împăcarea cu tatăl
10. Apoteoza
11. Darul suprem
12. Refuzul întoarcerii
13. Fuga magică
14. Eliberarea venită din exterior
15. Trecerea pragului întoarcerii
16. Stăpân al celor două lumi
17. Liber în fata vieţii

Află mai mult

După ce a prezentat Studiourilor Disney o notă explicativă despre călătoria eroului, Vogler a avut ideea de a sintetiza gândirea lui Campbell într-un ghid. Basmele de animaţie şi călătoria eroului sunt legate în multe privinţe.

ANEXA 2

Potrivit cercetătorilor lui Gardner[74], există 7 tipuri diferite de inteligenţă. Ele sunt prezentate în tabelul de mai jos, în care propunem şi modalităţi de a o stimula pe fiecare dintre ele prin intermediul filmelor şi al cinematerapiei.

Tip de inteligenţă	Explicaţie	în film
Inteligenţă lingvistică	0 bună utilizare a limbii pentru a-i înţelege pe ceilalţi şi a ne exprima.	Dialogul, diferitele limbi folosite, expresiile şi vocabularul auzit în timpul filmului îmbogăţesc capacitatea de a comunica a spectatorului. în plus, discuţia care se poartă după vizionarea filmului continuă să stimuleze această capacitate
Inteligenţă vizuală şi spaţială	0 bună capacitate de a se situa în spaţiu şi de a crea imagini mentale precise.	Imaginile, culorile şi simbolurile de pe ecran alimentează această formă de inteligenţă. Desenele copilului, realizate în timpul jocurilor după film, o pun
Inteligenţă logică	Capacitatea de a calcula, de a rezolva probleme şi de a stabili legături cauzale pentru a găsi soluţii logice.	Intrigile, căutările, răstur-nările de situaţie şi indiciile lăsate pentru ca spectatorul să înţeleagă filmul sunt stimul! care antrenează această formă de inteligentă.

74GARDNER (Howard), *Frames of Mind:* 77? e *Theory of Multiple Intelligences,* Basic Books, 1983.
GARDNER (Howard), *Inteligenţe multiple. Noi orizonturi,* Sigma, 2019.

Inteligenţă chinestezică	Capacitatea de a-şi mişca corpul şi de a controla o motricitate fină.	Mişcările prezente în film alimentează ansamblul performanţelor posibile pe care corpul le va putea executa.
Inteligenţă muzicală	Aptitudinea de a recunoaşte, de a aprecia şi/sau de a crea melodii şi ritmuri.	Coloana sonoră, care include efectele sonore şi muzica filmului, întreţine şi îmbogăţeşte această formă de inteligenţă.
Inteligenţă intrapersonală	Capacitatea de a-şi înţelege propriile emoţii, calităţile şi defectele. Aptitudinea de a se analiza, pentru a-şi anticipa şi a-şi gestiona mai bine reacţiile şi alegerile.	Personajele care evoluează şi înţeleg lucruri despre ele însele pe întregul parcurs al filmului sunt surse de inspiraţie pentru spectatori, pentru a şti când şi cum să se asculte şi să se înţeleagă, întrebările pe care spectatorul le pune la sfârşitul filmului alimentează această formă de
Inteligenţă interpersonală	Capacitatea de a-i înţelege, anticipa şi a se adapta la ceilalţi. Ea ne permite să comunicăm în mod adecvat, să fim empatici şi capabili să influenţăm în bine sau în rău.	Marea varietate de personaje şi deci de personalităţi şi reacţii posibile îi permite spectatorului să îşi amplifice capacitatea de a-l înţelege pe celălalt în ceea ce înseamnă deosebirile şi asemănările cu sine. Identificarea cu un personaj permite îmbogăţirea experienţei de viaţă şi a celei relaţionale.

ANEXA 3

STADIILE DEZVOLTĂRII DUPĂ JEAN PIAGET

Jean Piaget, psiholog elveţian, afirmă următoarele: cunoaşterea (prin aceasta înţelegem aici inteligenţa) se construieşte în diferite etape, numite stadii. Aceste stadii se succed în aceeaşi ordine la toţi copiii, dar vârsta corespunzătoare poate varia uşor. în fiecare stadiu, copilul dobândeşte noi capacităţi cognitive care îi permit să înţeleagă şi să se adapteze din ce în ce mai bine la mediul în care trăieşte.[5]

Stadiu	Vârsta	Descriere
1 – Stadiul senzori motor	De la 0 la 2 ani	• Faza experimentală: copilul e bine să se joace şi să interacţioneze cu lumea. • Modul de a vedea lumea se bazează pe impresii senzoriale şi pe planurile de acţiune motrică. • Copilul învaţă prin asimilare şi acomodare în funcţie de experienţele sale. • Reprezentările mentale şi conceptele sunt absente. • Absenţa permanenţei obiectului (obiectul încetează să existe atunci când copilul nu îl mai percepe).

2 – Stadiul preoperaţional	De la 2 până la 6-7 ani	• Permanenţa obiectului. • Capacitatea progresivă de a folosi simboluri: capacitatea de a-şi reprezenta mental obiecte care nu sunt prezente. Acces la jocul simbolic („ca şi când"), la desen, la imitaţie (chiar dacă modelul nu este prezent). • Deprinderea limbajului, a noţiunii de spaţiu-timp şi a abstracţiunilor. • Nu există operaţiuni mentale complexe: dificultatea de a anticipa schimbări ale obiectelor reprezentate. • Egocentrism: dificultate de a-şi imagina punctul de vedere al altcuiva.
3 – Stadiul operaţiilor concrete	De la 6-7 ani până la 11-12 ani	• Copilul este acum „décentrât" (opusul „egocentrismului"); el este capabil să se pună în locul altei persoane, chiar dacă nu este de acord cu ea. • Raţionament logic: operaţii logice cu date reale. • Capacitatea de a-şi forma propria părere. • Inteligenţă reversibilă: copilul este capabil să formuleze raţionamente cu dublu sens, clasamente, serii si
4 – Stadiul operaţiilor formale	Peste 11-12 ani	• Copilul emite ipoteze pe care le experimentează şi le adaptează, care includ mai multe variabile: gândire ipotetico-deduc- tivă. • Este interesat de problemele morale. • Capacitate de a realiza operaţii abstracte (nu neapărat legate de realitate).

ANEXA 4

STADIILE FREUDIENE[u]

Freud afirmă că omul este o fiinţă sexuală, iar dezvoltarea sa depinde de capacitatea sa de a evolua de-a lungul a 5 stadii (fără a rămâne „fixat” la vreunul dintre acestea). 4 dintre aceste stadii sunt definite potrivit unei regiuni corporale specifice: stadiul oral, stadiul anal, stadiul falie, perioada de latenţă şi stadiul genital[75].

Stadiu	Vârsta	Zona erogenă	Explicaţie (pe scurt)
1 – Stadiu oral	De la 0 la 18 luni	Gura	Copilului îi face plăcere să sugă sânul, biberonul sau să-şi sugă degetul. Pentru a intra în contact cu lumea exterioară, duce tot ce poate la gură şi muşcă. Copilul iese din acest stadiu atunci când poate vorbi

75 FREUD (Sigmund), „Organizarea genitală infantilă” (1923), *Opere esenţiale,* voi. 5, Editura Trei, 2010.
2 PAPALIA D. şi colab., *Dezvoltarea umană,* Trei, 2010.
3 Vezi site-ul https://sites.google.com/site/psychoenfance.

2 – Stadiul anal	De la 18 luni la 3 ani	Anusul şi rectul	Stadiu ambivalent, în care copilul realizează că-şi poate controla excrementele. El poate alege dacă să le păstreze sau să le elimine; prin urmare, îşi poate controla corpul, dar poate controla şi reacţiile părinţilor. Aceasta este vârsta curăţeniei.

3 – Stadiul falie	De la 3 la 6 ani	Organe genitale	Copilul înţelege că e o fiinţă sexuală. Este curios şi vrea să-şi înţeleagă mai bine organele genitale şi pe cele ale altora. El înţelege diferenţa dintre genuri. Acesta este stadiul în care apare complexul Oedip
4 — Perioada de latenţă	De 6 la 11 ani		Faza de construire a relaţiilor sociale în sens larg. Copilul învaţă să-şi asume responsabilitatea actiunilor sale.
5 – Stadiul genital	începând din adolescentă [1]	Organele genitale	Stadiul care conduce spre deplina maturitate psihose-xuală: capacitatea de a avea relaţii sexuale. Perioada în care elementele refulate în perioada precedentă revin la suprafaţă şi trebuie rezolvate

ANEXA 5

Câteva reguli pentru a erea un obiectiv eficace (sau pentru a ajuta la construirea lui): metoda SMART.

SMART	Recomandări pentru obiectiv
Specific	Este precis, simplu, pozitiv, formulat la persoana 1 şi axat pe o acţiune.
Măsurabil	Se poate evalua şi verifica pe baza unor date cantitative.
Tangibil (poate fi Atins)	Este ambiţios, darîntr-un mod echilibrat: este atractiv şi accesibil.
Realist	Necesită competenţe deja dobândite sau accesibile.
Definit Temporal	Este definit în timp, cu un termen final şi etape programate.

Bibliografie

AMES L., BAKER S. şi ILG F., *Child Behavior: Specific Advice on Problems of Child Behavior,* Harper & Row, 1981.

ANDERSEN (Hans Christian), *Basme,* Editura Ion Creangă, 1986.

ANTIER (Edwige), *Pourquoi votre enfant rêve avec Disney?,* Robert Laffont, 2007.

BARDENSTEIN K., FRIEDBERG R. şi SHAPIRO J., *Child and Adolescent Therapy – Science and Art,* Wiley, 2005.

BETTELHEIM (Bruno), *Psihanaliza basmelor,* Ed. Univers, 2017.

BYRD M., FORISHA B. şi RAMSDELL C., *Cinema Therapywith Children and Their Families,* conferinţă despre sănătatea mintală a copiilor şi adolescenţilor, Minnesota Association for Children's Mental Health, 2006.

CAMPBELL (Joseph):

- *Eroul cu o mie de chipuri,* Ed. Herald, 2021.
- *Puterea mitului,* Ed. Trei, 2020.

CONSTANTINI (Chantal), „Le Conte de La Petite sirène", în *Comment des enseignantes d'école maternelle „entendent" le silence de rélève? Étude clinique: des questions du chercheur aux questions de recherche,* teză în ştiinţele educaţiei, 2008.

D'AMBROSIO (Jay), *Rethinking Adolescence: Using Story to Navigate Life's Uncharted* Years, Rowman & Littlefield, 2006.

D'AULNOY (Marie-Christine), *Contes de fées,* Claude Barbin, 1697.

DILTS R. şi GILLIGAN S., Le *Voyage du héros – Un éveil à soi-même,*

InterÉditions, 2011.

DJÉNATI (Geneviève), *Psychanalyse des dessins animés,* PocketÉvolution, 2005 (prima ediţie: L'Archipel, 2001).

ELIADE (Mircea), *Aspecte ale mitului,* Ed. Univers, 1978.

FISCHOFF (Stuart), *From Script to Score: How Films Talents Manipulate our Emotions,* manuscris nepublicat, 2006.

FREUD (Sigmund):

- „Dincolo de principiul plăcerii" (1920), în *Opere esenţiale,* voi. 3, Trei, 2010.
- „Organizarea genitală infantilă" (1923), *Opere esenţiale,* voi. 5, Editura Trei, 2010.

GARDNER (Howard):

-Inteligenţe multiple. Noi orizonturi, Sigma, 2019.

-Frames ofMind: The Theory of Multiple Intelligences, Basic Books, 1983.

- *Multiple Intelligences: The Theory in Practice,* Basic Books, 1993.

GILLY (Patrice), *Le Cinéma, une douce thérapie,* Chronique sociale, 2015.

GOLDBERGER L. şi WALLERSTEIN R., *Ideas and Identities – The Life and Work of Erik Erikson,* International Universities Press, 1998.

GRIMM (Jacob şi Wilhelm), *Contes,* Gallimard, 1976, prefaţă de Marthe Robert.

GUDIN (Christine), „J'utilise les contes comme un minerai avec lequel j'essaie de faire des bijoux", interviu cu Michel Ocelot, *Ciném Action,* nr. 116, dir. AUROUET C., Éditions Charles Corlet, 2005, pp. 267-274.

GUGENHEIM-WOLFF (Anne), *Le monde extraordinaire des contes de fées,* De Vecchi, 2007.

GUTTON (Philippe), *Le Jeu chez l'enfant,* GREUPP, 1989.

JEAN (Georges), *Le Pouvoir des contes,* Casterman, 1981. str

JUNG (Cari G.), *Omul şi simbolurile sale,* Ed. Trei, 2017.

KERNS (Lawrence L.), *Helping Your Depressed Child,* Prima Publishing, 1993.

KLEIN (Allen), *The Healing Power of Humor,* Tarcher/Putnam, 1989.

LÉVI-STRAUSS (Claude), *Antropologie structurală,* Ed. Politică,

1978. MADISON C. şi SCHMIDT R., *Talking Pictures: A Parent's Guide to Using Movies to Discuss Ethics, Values, and Everyday Problems with Children,* Running Press, 2001.

METRA (Maryse), „Approaches théoriques du jeu", IUMF Lyon, 2006.

OLDS S. şi PAPALIA D., *Dezvoltarea umană,* Bucureşti, Editura Trei, 2010.

PAGLIANO (Jean-Pierre), „Cinéma d'animation: du conte de fées au conte défait", *CinémAction,* nr. 116, dir. AUROUET C., Éditions Charles Corlet, 2005, pp. 51-57.

PERRAULT (Charles), *Les contes de ma mère l'Oye,* Claude Barbin, 1697.

PIAGET (Jean):

- *Biologie şi cunoaştere,* Ed. Dacia, 1971.
- *The Child's Conception of Number,* Routledge & Kegan Paul, 1952.
- *Construirea realului la copil,* Ed. Didactică şi Pedagogică, 1976.
- *Naşterea inteligenţei la copil,* Ed. Didactică şi Pedagogică, 1973.

PLUTCHIK (Robert), „A General Psychoevolutionary Theory of Emotion", în KELLERMAN H. şi PLUTCHIK R., *Emotion: Theory, Research, and Experience,* vol. I: *Theories of Emotion,* Academic Press, 1980.

RHIYOURHI (Lila), *J'apaise mon enfant en 5 minutes!,* Dangles, 2018. „Disney

SALEH (Zeenat), Disney et sa baguette magique", *CinémAction,* nr. 116, coord, de AUROUET C., Éditions Charles Corlet, 2005, pp. 170-176.

SINGER (Jerome L.), The *Child's World of Make-Believe – Experimental Studies of Imaginative Play,* Academic Press, 1973.

SOLOMON (Gary):

- *Reel Therapy: How Movies Inspire You to Overcome Life's*

Problems, Lebhar-Friedman Books, 2001.

- *The Motion Picture Prescription,* Aslan Publishing, 1995.

STURDEVANT (Cathie Glenn), *The Laugh & Cry Movie Guide: Using Movies to Help Yourself Through Life's Changes, Lightspheres Publishing,* 1998.

TISSERON (Serge), *3-6-9-12- Apprivoiser les écrans et grandir,* Éditions Érès, 2013.

VOGLER (Christopher), Le *Guide du scénariste – La Force d'inspiration des mythes pour l'écriture cinématographique et romanesque,* Dixit, 2002 (ediţia franceză).

VOYTILLA (Stuart), *Myths and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films,* Michael Wiese Productions, 1999.

WALLON (Henri), *Evoluţia psihologică a copilului,* Ed. Didactică şi Pedagogică, 1975.

WINNICOTT (Donald W.), *Joc şi realitate (Opere 6),* Trei, 2006.

Le mulţumesc primilor mei cititori, care au fost „zânele bune” ale acestei cărţi: ei au fost tot timpul alături de mine, binevoitori şi pregătiţi să-mi insufle scânteia inspiraţiei...